

# ATARI

## magazin

5/6

98  
8. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

P  
P



Zukunft für  
das ATARI  
magazin

\* NEU \* NEU \*

PD-MAG 5/98 + 6/98

Diskline 54 + 55

Bericht: Was ist Künstliche Intelligenz - Teil 3

Games Guide

Game-Index Teil 3

PD-Ecke

Mr. Dig

Magic Read

Oldieecke

Scott Adams

Adventures

Serie

Adventure Corner

Tips & Tricks

800 XL DeeJay

Workshop: Programmiersprachen

MYSTIX  
II



© 1998 Atari Inc. / Atari Games

# Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

## MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfans gibt es eine hervorragende Fortsetzung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald.



Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandtschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt, den Schatz zu teilen.

Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebnis.

Best.-Nr AT 218

DM 9,90

## Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichnete Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knahtbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr AT 167

DM 14,90

## LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels 'LOGICALL' das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfeldern, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen, DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind, keine Charaktere Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt, 99 Levels die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr AT 170

DM 16,80

## TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alle Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erlaubt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

Best.-Nr AT 219

DM 16,90

## ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

### Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Aktionensequenzen, viel Musik, Digitalsounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun tackeln Sie nicht mehr lange, kaulen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tüfen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr AT 317

DM 16,90

## Lieber Atari-Freund,

Sie werden es kaum glauben und Ihren Augen nicht trauen - Sie halten das neue ATARI magazin in Ihren Händen.

Ich hoffe, daß Sie ein wenig Verständnis für die doch etwas längere Pause haben. Ich habe aber durch die immer arbeitsintensiver werdenden Schachzeitung, die jetzt auch noch im Internet vertreten ist, zu wenig Zeit gehabt

Die vorliegende Ausgabe ist eine Doppelausgabe, in der auch gleichzeitig die jeweiligen zwei Ausgaben der Diskline und des PD-Mags beiliegen. Damit haben wir wenigstens das Jahr 1998 abgeschlossen.

## Verlängerung - Seite 7

Wie es in Zukunft weiter gehen könnte, erfahren Sie auf der Seite 7. Viele User wünschen sich, daß das ATARI magazin weiter erscheint. In den letzten Wochen haben sich viele Atarianer bei mir gemeldet, die unter allen Umständen die Zukunft für das ATARI magazins sichern wollen

## Aktive Mitarbeit

Falls mein Vorschlag bei den Lesern ankommt, benötigen wir auf jedenfall Ihre aktive Mitarbeit. Für die letzten Magazine war die Mitarbeit zu gering, um wirklich umfangreiche Ausgaben zusammenzustellen.

Ich wünsche Ihnen noch viel Vergnügen mit dieser Ausgabe und hoffe, daß diese nicht die Letzte sein wird.

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

**P.S.:** Das ATARI magazin braucht Ihre aktive Mitarbeit. Für jeden Beitrag sind wir dankbar.

## ATARI magazin 5-6/98

### INHALT

|                        |          |
|------------------------|----------|
| Games Guide            | S. 4-5   |
| The Last Sterlighter   | S. 5     |
| Game-Index Teil 3      | S. 6     |
| Verlängerung           | S. 7     |
| Tipe & Tricks          | S. 8-9   |
| Kommunikationsecke     | S. 10-16 |
| Computergeschichte     | S. 14    |
| Bayerische Version W98 | S. 16    |
| Künstliche Intelligenz | S. 17-19 |
| Kleinanzeigen          | S. 20-21 |
| PD-Ecke                | S. 22-23 |
| PD-MAG Nr. 5/98        | S. 24    |
| Diskline Nr. 54        | S. 25    |
| Diskline Nr. 55        | S. 25    |
| Oldie Ecke             | S. 25-26 |
| Wette Blatta           | S. 26    |
| Mr. Dig                | S. 26    |
| Battis Zone            | S. 27    |
| PD-MAG 4/98            | S. 27-29 |
| Adventure Corner       | S. 30-36 |
| Prelesebeschreiben     | S. 37    |
| Programmiereprachen    | S. 38    |
| Impressum              | S. 39    |
| Günstige Angebote      | S. 40    |

Einsendeschluß für Kleinanzeigen  
und für das Prelesebeschreiben ist  
der 12. Oktober.

Beachten Sie bitte die Angebote  
**Geburtsblattsblatt - Seite 29**  
**Neue Produkte - Seite 23**  
**PD-Neuheiten - Seite 30**  
**PD-MAG/Syzygy - Seite 40**  
**Verlängerung - Seite 7**

# GAMES GUIDE



## An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

## Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

**Power per Post, PF 1640**

**75006 Bretten**

## Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gesteuert wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

### Hallo Leute!

Wie immer habe ich auch in dieser Ausgabe wieder ein paar kleine Tips für Euch parat, um noch ein wenig mehr aus Euren Lieblingsgames herauszuholen. Also, fangen wir an!

### Die Vision

O, UNTERSUCHE HEUHAUFEN, NIMM SCHLUESSEL, W, N, N, N, W, N, O, O, O, S, UNTERSUCHE THRON, NIMM KRONE, ZERBRECHE KRONE, N, W, W, W, S, O, S, O, UNTERSUCHE BILD, NIMM MESSER, S, UNTERSUCHE BILD, NIMM SCHWERT, O, N, WERFE MESSER, KAMPFE MONSTER, SCHWERT --> Ende

### Freezerpokes:

#### L.A.Swat

\$066B:X Anzahl Leben

#### Kaboom

\$0090:X Anzahl Leben

### Jump

\$801F:X Anzahl Leben

#### Moonpatrol

\$0023:X Anzahl Leben

#### Miece Valdgira II

\$3CD9:7F Anzahl der Leben

#### Marlo Bros

\$0029:X Anzahl Leben

#### Rampage

\$1FC1:X= Level +1

### Quix

\$06B5:X Anzahl Leben

### Levelcodes zu the Citadel

1....

2 SPACE

3 CLOUD

4 ALPHA

5 KAPPA

6 IMAGE

7 SUPER

8 PANIC

9 MAGIC

10 ZEBRA

11 DREAD

12 BLAST

13 SWORD

14 CYBER

15 RINGS

16 PLUTO

17 GENIE

18 STORM

19 SOLAR

20 TRITT

21 TIGER

22 VIDEO

23 HYDRA

24 EARTH

25 TOUGH

So, das waren mal wieder meine Tips, mehr gibt's im neuen Alan-Magazin!

Sascha Röber

## THE LAST STARFIGHTER

von Steve und Bruce aus dem Jahr 1984 ist für mich DAS Bester-Spiel unter den Oldies! Derum möchte ich es auch hier vorstellen.

Beim Ordnen meiner vielen ATARI-Unterlagen bin ich auf eine gewiß zehn Jahre alte, kaum noch lesbare Kopie einer Spielbeschreibung des Starfighters gestoßen.

Sofort habe ich wieder Feuer gefangen und gespielt und gespielt. Ordnung machen war sofort vergessen. Ich weiß nicht mehr woher sie stammt und wer sie geschrieben hat und wer Rechte daran hat.

Also tippte ich sie ab und habe sie noch etwas bearbeitet, damit man danach nach Herzenslust ballern kann.

Mit einer schönen Melodie wird man nach der Landung begrüßt.

# ATARI magazin - The Last Starfighter

Der Feuerknopf oder <START> lösen einen Raketenstart ins All aus und schon ist man mitten im Spiel.

Ein geteilter Bildschirm zeigt das All und darunter den jeweiligen Planeten. Die Grafik ist gut gemacht und an mitreißenden Geräuschen fehlt es auch nicht.

Ich habe nur eine Kassettenversion, die ich auf Diskette gebracht habe. Sie muß mit <OPTION> gebootet werden. Aus dem NDOS-Menü wird dann gestartet.

Sicher gehen auch andere Game-Loader. Denn von Kassette aus zu laden bringt nur lange Ladezeiten und oft Ladefehler. Außerdem ist das Spiel nicht Resetfest. Leider kann ich nicht sagen, wo man dieses Spiel noch bekommen kann.

Wenn jemand eine Bezugsquelle kennt, so könnte er die ja im ATARI-Magazin veröffentlichen. Interessenten gibt es sicher viele.

## Nun noch einige Hinweise zum Spiel:

Zum eigenen Sonnensystem (CELOS IV) gehören die Planeten RYLOS, GALEN, SERIDUS und ARCANUM, darum dort nie Städte bekämpfen.

Das feindliche Sonnensystem (PROCYON) besteht aus den Planeten MOR-KOTH (15 Basen), GAON (15 Basen) und KO-DAN (13 Basen). Diese Basen müssen vorrangig vernichtet werden.

Die Städte eigener Planeten werden nur von Mutterschiffen (DESTROYERS) vernichtet. Die kommen aber erst, wenn alle Flieger (FIGHTERS) auf den jeweiligen Planeten vernichtet sind.

Wenn man sich Informationen über die Planeten holt, sollte man die Funktion "Pause" benutzen, damit man Energie spart und solange auch keine feindlichen Aktivitäten stattfinden.



Vom feindlichen Sonnensystem gelangt man zurück, indem man rechts unten das Sternensystem anfliegt (dicker Punkt mit drei kleinen außen herum).

Man landet dann immer auf ARCANUM. Die Eindringlinge (kleine blinkende Punkte an der äußeren Grenze) sind neben den Basen vorrangig zu bekämpfen, da man dadurch problemlos eine ganze Flotte vernichten kann.

**Vorsicht!** Wer zu viel Sonnenenergie tankt verglüht.

Nach fast zwei Stunden Spielzeit und reichlich verkrampften Händen hette ich es geschafft. Ich freute meinen Augen nicht.

Da stand doch auf dem Bildschirm unter MESSAGE zu lesen:

**CONGRATULATION,  
STARFIGHTER! YOU  
HAVE DEFEATED THE  
KO-DAN EMPIRE**

und die schöne Titelmelodie wurde wieder gespielt.

Viel Spaß und tolles Gebälge wünscht

Gerd Gläß

## Spielbeschreibung

### THE LAST STARFIGHTER

Ihre Aufgabe ist die, Ihr Sonnensystem vor den eindringenden KO-DAN Raumschiffen zu schützen.



Die feindlichen Raumschiffe zerstören Ihre Städte auf den Planeten.

### Tastenbelegung:

SPACE = schaltet auf Sonnensystemdarstellung und zurück

ESC = stoppt das Spiel (Pause)

SELECT = schaltet Ihre Bordwaffen um

SELECT+START = startet das Spiel neu

RESET = Spiel muß neu geladen werden

Am Anfang des Spiels können Sie mittels der SELECT-Taste die Spielstärke 1:3 festlegen. Nach Drücken des Schußknopfes beginnt das Spiel.

Sie befinden sich über einem eigenen Planeten und müssen gegen die angreifenden Flieger kämpfen. Dabei geht Ihnen Ihre Energie verloren.

Sie schalten auf Sonnensystemdarstellung um und ziehen mittels des Joysticks einen Strich zur Sonne (wird als der Mittelpunkt der Kreise dargestellt). Es kommen Informationen über das anvisierte Objekt auf den Bildschirm. Nun drücken Sie den Schußknopf.

Sie befinden sich nach kurzer Zeit über der Sonne. Sie bekommen Energie (Balken links auf dem Armaturenbrett) und Reparaturen an Ihrem Raumschiff werden durchgeführt.

Bevor die Energie wieder voll ist, schalten Sie auf Sonnensystemdarstellung um, visieren ein neues Ziel an, drücken Ihren Schußknopf und liegen ab. So können Sie einen Feind nach dem anderen beseitigen.

Sind nur noch die feindlichen Mutterschiffe vorhanden, werden Ihre Bordwaffen automatisch umgeschaltet.

Mutterschiffe müssen Sie wenigstens dreimal treffen, um sie zu zerstören. Die aktive Waffe wird auf den sich untereinander am linken Armaturenbrett befindlichen Lampen angezeigt. Obere Lampe bekämpft Elieger, mittlere Lampe Waffen zur Mutterschiffbekämpfung, untere Lampe Waffen zur Zerstörung feindlicher Raumbasen.

Achten Sie während des ganzen Spiels darauf, ob über Ihrem Fenster die Aufschrift = BARRIER UNDER ATTACK = steht. Dies bedeutet, die feindlichen Flotten versuchen in Ihr Sonnensystem einzudringen.

# ATARI magazin - Index - Teil 3

Schalten Sie auf Sonnensystemdarstellung um und Sie sehen an der äußersten Grenze (punktierte Linie) einen blinkenden Punkt. Diesen müssen Sie anfliegen und die Eindringlinge abschießen (Loch schließt sich nach einem Schuß wieder).

Die fremden Raumschiffe kommen immer wieder neu, solange die Basen nicht auf Ihren eigenen Sonnensystem zerstört sind.

Sie gelangen zu den feindlichen Sonnensystem, indem Sie links oben das Sternensystem anfliegen (dicker Punkt mit drei kleinen außen herum). Befinden Sie sich dort über einen Planeten, so werden die zu zerstörenden Basen auf Ihrem Raderschirm dargestellt.

Sie können durch Umschalten ihrer Bordwaffen (Teste SELECT drücken) die Basen auf den Planeten zerstören. Energie kann auch an der feindlichen Sonne aufgetankt werden.

Haben Sie alle Basen zerstört, so drngen keine feindlichen Flugkörper mehr in das eigene Sonnensystem ein. Sie können nun im eigenen Sonnensystem die restlichen Feinde bekämpfen.

Haben Sie einen Planeten anvisiert, so erhalten Sie auch Informationen über dort vorhandene feindliche Raumschiffe (erscheint in der Sonnensystemdarstellung). Haben Sie alle Gegner bekämpft, so erscheint die Endaufschnitt und Sie können ein neues Spiel anfangen.

## Hallo Freunde!

Auch in dieser Ausgabe geht es mit dem Tips-Index weiter

## Jahrgang 1993

### Heft Nr. 1/93

#### Freezerpokes:

Gremfins  
Gunfighter  
Galaxian  
Ghost II  
Gyruss  
Gladiator  
Blitz  
Schreckenstein  
Herbert 1+2  
Hero

Jet set Willy

Ghost Chaser

#### Cheats und Tips:

High Tech Spiele  
Mirax Force

#### Lösungen:

Uriegh II

### Heft 2/93

#### Freezerpokes:

Invasion

Ixion

Jumpman

Jinks

Jungle Hunt

Jump

Kaboom

Kaneteka

#### Cheats und Tips:

Unagh 1

#### Lösungen:

Satan

Future Nightmare

### Heft 3/93

#### Freezerpokes:

Mr Do

Mr Do's Castle

Moonpatrol

Nadrel

Montesumas Revenge

Ballcracker

Conan

Molecule Man

Nuclear Nick

Offes Follies

The Goonies

B B B Brew Biz

#### Cheats und Tips:

Startextor

Speedscript

Dracula the Count

#### Lösungen:

Ramones

Horror Castle

Trailor

Mystix 2

### Heft 4/93

#### Freezerpokes:

Offes Follies

Oxygene

Pac man

Pogotron

Popcorn

Quasimodo

Quest for Tyres

Qix

#### Tips und Cheats:

Logistik

#### Lösungen:

Trollie

Teem

### Heft 5/93

#### Freezerpokes:

River Raid

Rampage

Return of the Jedi

Rainbow Walker

Red max

Rubberball

Real of Impossibility

Rockford

#### Cheats und Tips:

Shit

Abenteuer in Schottland

Decision in the Desert

#### Lösungen:

Mask of the Sun

### Heft 6/93

#### Freezerpokes:

Offes Follies

Oxygene

Pec Man

Pogotron

Popcorn

Quasimodo

Quest for Tyres

Qix

#### Cheats und Tips:

Crystal Raider

Chimera

Feud

Spiderman

# ATARI magazin - Verlängerung - Zukunft

## Verlängerung

### Atari magazin goes 2000?

**Termin 16. August 1999**

Wie bereits im Vorwort angesprochen, möchte ich mich noch einmal für die längere Verspätung bei Euch entschuldigen. Aber durch die jahrelange Dauerbelastung, jeden Monat eine Zeitung tertigzusellen, war ich langsam physisch und psychisch im roten Bereich.

Sicherlich wäre dies auch die letzte Ausgabe, wenn mich nicht gerade in letzter Zeit viele User gebeten hätten, das ATARI magazin unbedingt weiterzumachen. Dazu kommt noch die Hoffnung, daß die Abonnentenzahl vielleicht nach wirklich langer Zeit wieder etwas steigen könnte. Denn durch die Aktion von Matthias Faust, der auf seiner Atari-Homepage Werbung für unser Magazin gemacht hat, haben sich zahlreiche Atarianer gefunden, die ihr Interesse am ATARI magazin angemeldet haben.

## ATARI magazin

### Diskline

### PD-MAG

Aus diesen Gründen möchte ich Euch heute einen Vorschlag für die Zukunft des ATARI magazins machen. Es werden 3 Ausgaben im Jahr erscheinen. Diese vierteljährliche Erscheinungsweise ist für mich die einzige realistische Möglichkeit. Außerdem wird es das ATARI magazin nur in der Kombination mit der Diskline und dem PD-MAG geben.

Ich habe schon seit Jahren darauf hingewiesen, wie wichtig es wäre, daß alle User diese Disketten gleich mitbestellen sollen. Nur so wäre das ATARI magazin zu retten. Leider haben meine damaligen Aufrufe nur wenig

Gehör gefunden, so daß es ab sofort nur dieses Einheitsabonnement gibt.

Falls Euch dieser Vorschlag zusagt, solltet Ihr gleich das beigelegte DIN A4-Blatt für die Verlängerung ausfüllen. Den Termin habe ich auf den 16. August festgelegt, damit ich mir doch sehr schnell einen Überblick über die Zukunft unseres Magazins verschaffen kann.

## Zukunft für das ATARI magazin

Daß es bei dieser Verlängerung wirklich auf jeden einzelnen User ankommt, brauche ich wohl diesmal nicht noch einmal zu betonen. Ich hoffe auch, daß Ihr meinem Aufruf folgt, Euch aktiver als bisher am ATARI magazin zu beteiligen. Der Seitenumfang pro Ausgabe sollte dann doch mindestens über 50 Seiten liegen.

In der Hoffnung, daß es unser ATARI magazin auch in Zukunft noch gibt, verbleibe ich Euer

Werner Rätz

**P.S.:** Bitte haltet den Termin 16. August ein, damit ich nicht wieder drei Erinnerungen und Terminverlängerungen losschicken muß. Ich möchte so früh als möglich Bescheid wissen, um die weitere Zukunft des ATARI magazins planen zu können. Wenn alles glatt läuft, kommt die nächste Ausgabe 1/2000 (Nov. - Febr.) dann im Oktober.

## AUFRUF

**Nur durch viele interessante Beiträge  
von aktiven Lesern wird das**

### ATARI magazin

**erst richtig interessant!!!**

**Alle Atarianer sind aufgerufen, an der  
Gestaltung vom AM aktiv teilzunehmen.**

# TIPS & Tricks

mit Highlander

## Hi Atarianer ....

Ursprünglich wollte ich auch heute mit der Verbindung XL/XE und Mac(intosh) verwehnen, aber leider funktioniert mein ARGS-Modul nicht oder besser gesagt, es mangelt noch an ein wenig Extra-Hardware. Vielleicht klappt es beim nächsten Mal. Das Thema Datenübertragung von einem Fremdrechner werden wir trotzdem beibehalten. Vor einigen Ausgaben wollte ich über den XL-DJ berichten, habe es dann aber verschoben. Nun, heute kommt er dann, der ..



Mit dem DJ lassen sich bis zu 8 (acht) virtuelle Laufwerke für den ATARI XL/XE auf einem ATARI ST(E), Mega ST(E), TT oder Falcon einrichten, auf die man vom XL/XE prima zugreifen kann. Wer auf dem ST ein GDOS oder NVDI benutzt kann auch den Drucker nutzen. Texte bekommt man sogar mit einem Epson Stylus 700 Photo ausgedruckt, aber für Grafik benötigt man noch einen alten Nadelhacker.

Für den Falcon befindet sich eine Extra-Version im Programmpaket. Der DJ ist Freeware und wurde von den Programmierern Kolja Kolschwitz und Christian Krüger ins Leben gerufen.

Leider wird der DJ nicht mehr weiter entwickelt, was ich persönlich sehr schade finde. Für eine Anwendung auf Original ATARI ST oder einem größeren Rechner dieser Familie reicht der DJ allerdings vollkommen aus.

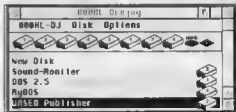
Da das Programm GEM-konform programmiert ist, läuft es auch mit Grafikkarten unter den unterschiedlichsten Auflösungen. Mindestauflösung ist 400 x 200 (ST-Medium Resolution). Verbunden werden die beiden Rechner über die Modemschnittstelle des ST und der Floppy des XL/XE oder direkt mit dem B-Bit.

Zur Verbindung wird benötigt Turbolink ST, oder ATARI Interface (weiss aber nicht, wo man das bekommt), oder SIO2PC. Ich habe das SIO2PC dranhängen, weil es sehr stabil läuft. Bei dem Turbo Link hatte ich teilweise Aussetzer, was wahrscheinlich am fehlenden Pagelwandler liegt.

## ACHTUNG!!!

Der DJ benötigt zwingend Modem 1.

Kommen wir zur Bedienung. Hat man den DJ geladen, meldet er sich mit folgendem Fenster:



In unserem Beispieldialog habe ich schon ein paar "virtuelle Disketten" eingeladen. Oben sehen wir die Menüleiste, wobei bei dem Eintrag 800XL-DJ lediglich zu erfahren ist, wer das Programm geschrieben hat und Sie erhalten Informationen über die Shareware-Bedingungen.

Unter dem Menüeintrag Disk hat man jede Menge zu tun, u.a. kann man von hier aus neue "Disketten" erstellen, formatieren, den Disks ein Label verpassen usw.

Der Menüeintrag Optionen dient dazu programmierte Einstellungen zu tätigen, wie zum Beispiel Farbe, das Timing, etc. Darunter befindet sich eine Leiste mit Ikonen (Icons), die wie folgt aufgeteilt ist: Die ersten 8 stellen die Laufwerke 1-8 dar.

Daneben befindet sich HDD. Damit kann man direkt auf eine Partition oder einen Ordner auf der Festplatte zugreifen, sofern man das richtige DOS verwendet. Nochmal daneben sieht man NEW. Damit wird eine neue, unformatierte Disk im DJ-Fenster dargestellt.



# TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Wenn man diese selektiert, kann man sie über den Eintrag Disk-Format in Single, Medium, Double oder Quad formatieren und einen eindeutigen Namen zuweisen. Zudem kann der Diskette ein Label zugewiesen werden.

Der Clou ist aber, daß die Disk so eingestellt werden kann, daß, sobald sich ein Sektor auf der Diskette ändert, diese sofort automatisch gespeichert wird. Das Directory bekommt man durch einen Doppelklick auf eine nicht selektierte Disk. Hier ein Beispiel der MyDOS-Disk:

| MyDOS |         |       |      |       |
|-------|---------|-------|------|-------|
|       | Sectors | Bytes | Free |       |
| 1:    | 00S     | 5VS   | 35   | 4375  |
| 2:    | DUP     | 5VS   | 54   | 6638  |
| 3:    | JU1EM   | 08J   | 98   | 12225 |

Wieder einen Doppelklick in das Directory-Fenster und ein Kontextmenü öffnet sich, wo wir die Möglichkeit haben zu importieren, exportieren, delete(ten), Info und noch einiges mehr.

Wählen wir Import, können wir von der Festplatte oder einem anderen Medium Dateien etc. in die DJ-Disk importiert werden, z.B. Download aus dem Internet.)) Den Umgang mit einer Fileselectorbox auf dem ST möchte ich hier nicht erklären, denn das sollte jeder wissen, sogar Wihtel PC User! Nachdem die Files importiert sind, sollte man sie abspeichern. Dies geschieht unter dem Menüpunkt Disk-Save Disk. Informationen über die Disk bekommt man unter Disk-Info. Das sieht dann folgendermaßen aus (hier die Info über den Waseo Publisher):

000KL Deejay

Disk-Information: WASEO-PU.01

☐ Write-locked ☐ Load resident

☐ Autopause Directory after loading

☐ Autopause Disk after [1] sec.

Format 0 Sector usage

Sides: 1 Tracks/Side: 40

DOS: 2.5 Sectors/Track: 26

Sectors: 1840 Bytes/Sector: 128

Usable: 1810 Bytes: 126250

Used: 1610 " : 126250

Free: 0 " : 0

Set Cancel OK

Somit zu den grundlegenden Eigenschaften

Ist der 8Bit mit dem ST verbunden (Modem1), kann auf dem 8Bit ganz normal gearbeitet werden. Was noch gesagt werden muß: wenn auf dem XL mit dem original\_Laufwerk gebootet werden soll, dann muß im DJ das Laufwerk 1 deselektiert werden. Das wird mit einem Doppelklick auf das Laufwerk 1-Icon in der oberen Leiste bewerkstelligt.

Wenn man das nicht macht, kommen sich die beiden Laufwerke (original und virtuell) ins \_Gehege\_ und nichts mehr geht. Genauso verhält es sich, wenn man eine zweite original\_Floppy benutzen will. Vermeiden sollte man außerdem wilde Cursorbewegungen auf dem ST, während auf die virtuellen Laufwerke zugegriffen wird, weil es sonst schon mal passieren kann, daß der DJ sich ins Nirwana verabschiedet.

Der DJ ist nun seit etwa 2 Jahren mein ständiger Genosse beim XL, weil ich meine Daten so bequem auf einer Festplattenpartition parat habe und nicht erst lange in den Diskboxen wühlen muß, um ein Programm zu finden.

Aber auch der kleine ATARI benötigt mit zunehmender Menge der Software eine Menge Speicherkapazität. So haben sich bei mir mittlerweile etwas über 30 MB angesammelt, und das ist noch nicht mal 1/5 meines Datenbestandes. Auf eine herkömmliche Atari DD-Disk bekommt man locker sieben prall gefüllte Single Disketten oder fünf Medium Disketten unter. Das Speichern der virtuellen Disks ist ein weiterer Vorteil des DJ. Er speichert die Disketten nicht mit einer festen Größe ab, sondern speichert nur den tatsächlichen Inhalt.

Bezogen werden kann der DJ auf meiner Homepage unter <http://www.t-online.de/home/highland/home.html>. Im Archiv befinden sich auch ein paar Beispieldisks und die Hypertext-Dokumentation, die von Michael Goroll geschrieben wurde.

Wenn jemand Fragen hat, so stehe ich, so gut ich kann, gerne zur Verfügung. Hier noch meine neue Adresse:

Raimund Altmayer, Weinbergstraße 8, 54456 Tawern, Tel. 06501 3678.

Internet: <http://www.t-online.de/home/highland/home.html>

Email: [highland@t-online.de](mailto:highland@t-online.de)

Bis zum nächsten tricksen ... lang lebe der Datenfluß

# Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

## WASEO im Internet

Hallo XL/XE-Freunde! Hiermit möchte ich mal diejenigen unter Euch, die einen Internet-Anschluß besitzen, auf die Webseite von WASEO aufmerksam machen.

Inzwischen wurde sie nämlich stark erweitert, so findet man dort nicht nur mehr die Beschreibungen aller bisher von WASEO erschienenen Disketten aus dem Hause Rätz, sondern auch eine komplette, übersichtliche Auflistung aller Programme von DISK-LINE Nr. 1 bis 50, auch deren Titelbilder kann man sich ansehen (der Zeichner wird natürlich namentlich erwähnt).

Man kann sich noch die bisher zusammengestellten Audio-CDs mit ATARI-Musik näher ansehen, ebenso eine Kurzvorstellung vom ATARI-Magazin, und wer möchte, kann sich auch die besten Basic-Programme und alle bisher von WASEO programmierten Demos als ATR-Datei herunterladen. Scheut doch mal vorbei und vergesst nicht, Euch ins Gästebuch einzutragen, es lohnt sich!!!

Thorsten Helbing



## Hallo Leute!

Hier ist mal wieder Sascha Röber.

In dieser Ausgabe des Atari-Magazins möchte ich mal wieder zu ein paar Punkten der früheren Ausgabe etwas anmerken. Als erstes das grosse Thema "Zukunft des Atari-Magazins!"

Ja, das Atari-Magazin macht uns sicher allen Sorgen, doch ich fürchte

daß da nicht mehr allzu viel zu machen ist, denn wenn das Atari-Magazin in Zukunft weiter bestehen soll, brauchen wir mal eben um die 50 neue Abonnenten, und wo sollen die jetzt noch herkommen? Ich fürchte der einzige Weg, das Atari-Magazin auch weiterhin zu behalten, ist eine Umwandlung in ein Disk-Mag, da dies die Produktions- und Versandkosten erheblich verringern würde.

Ich könnte mir hierfür das ehemalige Syzygy als Basisplattform vorstellen, da es ein durchaus brauchbares Menüsystem hatte, in das man relativ leicht neue Rubriken einbauen kann. Auch ein Menü-System wie beim PD-Mag wäre durchaus machbar, da müßte man wohl die Abonnenten befragen, was sie lieber hätten.

Das Konzept des Atari-Magazins war bisher ja immer recht gut und die meisten Senen könnten mühelos auch in einem Disk-Mag fortgesetzt werden. Vom Textteil her wäre eine Umwandlung also kein unlösbares Problem, doch leider würden wir so unser geliebtes Heft verlieren, das man auch mal ohne Computer lesen kann und mit dem man im Notfall auch eine lästige Fliege erschlagen kann. Trotzdem, ich bin der Meinung, daß ein Atari-Magazin auf Disk immer noch besser ist als gar keines mehr.

Nun zum Thema PD-Mag "Oldie News" vom letzten PD-Mag-Test von Thorsten Helbing. Hierzu hat mir Andreas Magenheimer einen Brief geschickt, der sicher alle interessieren wird.

**Hallo Sascha,**

**"News" oder "Schnee von gestern"**

so lautet das Hauptthema dieses Leser-Briefes. Meinereiner hat ja im Laufe der Jahre diverse Texte, Senen und ähnliches für das PD-Mag geschrieben, geblieben ist mittlerweile



nur noch der Infotext "News", der die Leute über wissenswerte Neuigkeiten unterrichten soll. Nur, diese Texte sind halt bloß so lange interessant, wie sie auch wirklich neu (!) sind.

Ein paar Verzögerungen des PD-Mags sind dabei nicht weiter tragisch, jedoch die monatlichen Verspätungen des PPP-PD-Mags, bedingt durch die viel zu spät erscheinenden Atari-Magazine, lassen diese Texte als "Schnee von gestern" erscheinen.

Zwar sind mir die Ursachen inzwischen sehr wohl bekannt, doch habe ich mich dazu entschieden, solange keine News mehr zu schreiben, bis entweder Herr Rätz wieder eine geregelte Erscheinungsweise des AM erreicht hat (mein Vorschlag: vierteljährlich) oder er seine Vorstellung, nämlich die Einstellung des AM, verwirklicht.

Mit den zur Zeit noch üblichen Verspätungen, die wohl noch eine weitere Zeit lang andauern werden, ist halt eine News-Rubrik nicht machbar. Jedenfalls sehe ich das so; ich will ja nicht Texte im Februar schreiben, die (total veraltet) im August erscheinen usw. Kurzum: die Weiterführung der News-Rubrik erscheint mir momentan sinnlos...

Ok, soviel für heute von mir. Text und Software liegen bei, bis demnächst dann ciao Andreas Magenheimer.

Tja Andreas, da hast Du mal wieder einen kritischen Punkt der letzten Monate getroffen. Es ist wirklich schade daß unser PPP-PD-Mag solche Rekordverspätungen hatte, besonders wenn ich daran denke, daß ich das Magazin rechtzeitig fertig hatte und es dann monatelang bei PPP rumlag!

Da ist es natürlich kein Wunder, daß die Messetermine und was sonst noch alles an Infos drinstand 'etwas' veraltet waren, aber auf den Erscheinungstermin habe ich nun einmal keinen Einfluß, das ist Sache von Herrn Rätz.

Solange noch nicht völlig klar ist wie es mit PPP überhaupt noch weitergeht, werde ich die News etwas allgemeiner und weniger termingebunden verlassen müssen. Bis jetzt weiß ich selbst noch nicht, ob es nach dem geplanten Ende des Atari-Magazins überhaupt noch einen PPP-Software-Versand und ein PPP-PD-Mag geben wird, oder ob Herr Rätz sich nun endgültig vom Atari verabschiedet.

Das wird sich erst in den nächsten 2 Monaten entscheiden. Es ist andererseits auch klar das Herr Rätz das schon fertige PD-Mag nicht ohne das Atari-Magazin verschicken wollte, da dies die Kosten durch Porto und Brieumschläge nur noch weiter nach oben getrieben hätte!

So, ich glaube das war's dann für dieses mal. Im nächsten Atari-Magazin sehen wir uns wieder (hoffentlich nicht zum letzten mal!)

Bis denn, Sascha Röber

## Hallo liebe Leser!

Sicher habt Ihr euch alle ein wenig über die Verzögerungen beim Atari-Magazin und natürlich auch dem Power per Post PD-Mag geärgert, doch beim PD-Mag hat sich in der Zeit einiges getan, worauf man wirklich hinweisen sollte!

Ganz besonders stolz bin ich auf den zweiten Band des PD-Mag Hint Hunt Books, der nun fertig geworden ist und ab sofort zum Preis von 10,- DM beim PD-Mag bestellt werden kann. Dieser zweite Band ist noch umfangreicher geworden als der erste, denn

# Kommunikationsecke

neben mehreren hundert Freezerpokes und Monitorpokes gibt es 15 Adventurelösungen, zahlreiche Levelcodes und einiges an allgemeinen Tips zu entdecken.

Mein besonderer Dank geht an Bodo Jürs vom Hamburger PD-Service, der mir mit einer riesigen Menge an Tips zur Seite gestanden hat

Auch der erste Band ist noch einmal in kleiner Auflage neu herausgekommen, so daß alle, die endlich mehr aus Ihren Games herausholen wollen, jetzt zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen können! Wenn Ihr noch weitere Infos zu den Hint Hunt Books haben wollt, dann ruft doch einfach, mal an! Tel 0171/9254660

Der PD-World-Versand hat inzwischen auch einen besonderen Service für fast alle im Programm befindlichen Cassetten-Spiele eingerichtet

Für einen Aufpreis von 2,50 DM können für die meisten Titel C-Sim-Versionen auf Diskette mitbestellt werden. Aus Gründen des Copyrights ist dies aber nur möglich wenn das Originalspiel auf Tape mitbestellt wird. Einzeln darf, kann und will ich die Diskette nicht verschicken!

Nach wie vor sucht das PD-Mag gute Programmautoren, die mal ein Intro, eine Demo oder gar ein Spiel schreiben möchten. Wenn Ihr noch das eine oder andere Programm zu Hause liegen habt, denn trau! Euch doch einfach mal und schickt es an das PD-Mag! Hier bei uns habt Ihr die Chance, Eurs Programme einem breiten Publikum vorzustellen und im Rahmen der immernoch laufenden Programmierwettbewerbe tolle Preise zu gewinnen! Also los, ich weiß, daß Ihr noch eine ganze Menge drauf habt!

## Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin Interessant zu gestalten.

- 1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
- 2) Tips & Tricks
- 3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
- 4) Programmierwettbewerb
- 5) Kleinanzeigen
- 6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt  
Werner Rätz  
Werner Rätz



Wer aktuelle Versandlisten, Infos zum PD-Mag Club oder zum PD-Mag oder einfach nur einen guten Draht zu mir haben möchte kann me gerne schreiben!

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

## SWAT

(von Highlander Soft)

Nun gibt es schon wieder einen neuen Nemen, der durch die ATARI-Gemeinde geistert.

SWAT hat nichts mit L.A.-Swat (ein Spiel) zu tun, sondern ist eine Gemeinwesenahme zur Gründung der R.A.F (Regionale Gruppe ABBUC Frankfurt) - Nun mal im Ernst:

SWAT bedeutet auch weiter als Süd-West-ATARI-Team.

### Wer ist denn das?

Wir sind ein zusammengewürfelter Haufen von ATARIern aus dem Saarland, Rheinland-Pfalz und Hessen. Unsere Treffen sind nicht periodisch, sondern wir treffen uns dann, wenn wir Lust haben. Zu unserer Gruppe zählen momentan 4 (oder vielleicht auch schon 5) Leute, die sich zur SWAT bekennen:

- Andreas Magenheimer (Charlie Chaplin)
- Thorsten Butschke (Mad Butcher)
- Walter Lauer (The Gambler)
- und meine Wenigkeit (Highlander)
- und Interesse angemeldet hat Michael Berg herzlich willkommen!

Gäste sind bei uns immer gerne willkommen und so haben wir auch schon Treffen mit der R.A.F. zusammen gestaltet und haben einen Spezial Guest (hallo King Kong), der fast

immer dabei ist und eigentlich auch unentbehrlich ist. Also nur keine Scheu und einfach mal mit uns kontaktieren. Wir sind ein lustiger und zwangloser Haufen :-).

### Was macht die SWAT?

Ziele haben wir eigentlich keine gesteckt. Jeder tut das, was er kann und will, und manchmal kommt auch was brauchbares dabei heraus. Wir beschränken uns nicht nur auf den XL, sondern tauschen auch Erfahrungen mit den anderen ATARI-Maschinen aus (ST und Konsolen, Lynx, Jaguar und VCS). Da die XL-Gemeinde immer kleiner wird ist dies der beste Weg, dachten wir uns.

Wer Interesse hat kann sich einfach melden.

Raimund Altmayer, Weinbergstraße 8, 54456 Tawern, Tel.: 06501 3678.

Internet: <http://www.t-online.de/home/highland/home.html>

Email: [highland@t-online.de](mailto:highland@t-online.de)

weitere Infos zur SWAT können auf meiner Homepage gelesen werden (siehe oben). Bis dann .. Raimund

## Virtuelle Bücherbibliothek

Nachdem von der ABBUC-Bücherbibliothek fast kein Gebrauch gemacht wurde, habe ich diesen Dienst Anfang 1998 eingestellt. Stattdessen gibt es seit ein paar Monaten die virtuelle Bücherbibliothek. Darin befinden sich eingescannte (ATARI 8-Bit) Bücher im HTML-Format.

Die Bücher können Online gelesen werden oder als ZIP-Archiv heruntergeladen und dann Offline mit jedem Browser gelesen werden. Momentan gibt es erst drei Bücher, denn das Scannen, Texterkennen, Grafiken einbinden und konvertieren in HTML dauert schon etwas. Leider ist mein Aufruf zur Mitarbeit vom Nebel verschluckt worden!

Zu sehen unter: <http://www.atari-computer.de/highlander/bib/bibindex.html> (den Bindestrich bei „computer“ NICHT mit eingeben!)

## Neues XF551 OS

Auf der JH stellte Stefan Dorndorf sein neues Betriebssystem für die Floppy XF 551 vor. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe! Außerdem gab es einen Prototyp einer Flash-R(a)(o)m-Disk für den Moduport mit 512 KB zu sehen - rasend schnell!

## POOLDISK II

Ebenfalls auf der JHV stellten die Gebrüder Schreier aus den Niederlanden ihre POOLDISK II vor.

Nachdem sie vor einigen Jahren mit der Pooldisk die erste ATARI 8-Bit CD-Rom aufbrachten, haben die Brüder nun eine Doppel-CD zusammengestellt.



Auf diesen CDs befindet sich unter anderem die komplette Pooldisk, Werbefilme von ATARI, Emulatoren für die verschiedensten Plattformen, Listen, PDs, Diskmagazine, massenweise Texte usw. Wer sich dieses Sehnsüppchen entgehen lässt - selber schuld! Zu beziehen beim ABBUC.

### 5 Minuten vor 24:00 Uhr...

Hallo Herr Rätz, hallo ATARIer...

Die Entwicklung in der ATARI-Szene, die fallenden Mitgliederzahlen, mangelnde Zeit - all das ist uns bekannt und nicht so einfach zu beseitigen - wir leugnen das gar nicht.

Aber statt ständig das zu beklagen, was wir nicht (mehr) haben oder erreichen könn(t)en, möchte ich versuchen, vielleicht doch einige Möglichkeiten aufzuzeigen, WAS wir TUN können - nämlich das, was wir

# Kommunikation - ATARI magazin

(noch) haben, zu tun, um so für alle eine vertretbare Lösung zu finden..

**Hier meine (auch von anderen schon oft ausgesprochenen) Vorschläge:**

1) Mangelnde Zeit zum lesen. Wie wäre es mit einer vierteljährlichen Erscheinungsweise? Was spricht dagegen? - 4 Ausgaben pro Jahr. Das senkt den Zeitdruck, um sich am AM zu beteiligen und den Zeitdruck bei der "Herstellung"

Also Entlastung von Leser und Herausgeber! (Vor allem die "Seneschreiber" wären wohl für diesen Zeitraum denkbar.) Und bevor eine Einstellung der letzte Schritt ist wäre eine halbjährliche Erscheinungsweise doch auch kein Problem...

2) Mangelnde Zeit zum spielen, DISKETTENMANGEL: Schluß mit der "Treue-Programm"-Verschleuderung... Sehen wir doch mal den Tatsachen ins Auge: wir erhalten des ATARI-Mag. Das will gelesen werden... wir erhalten in der Regel das PD-Mag. - das will ebenfalls gelesen werden... denn evtl. noch die Diskette... die will auch gebootet werden... auch wenn man die Programme dann nur überfliegt... Der Rest wendet i.d.R. direkt in die Diskettenbox!

3) "B-Bit contra 16/32-Bit" - Rechner... das ewige Hin- und Her... sollen wir... sollen wir nicht... nun, man(n) kann sich auch "Tol"-Philosophieren... Der Artikel im letzten ATARI-Mag von Raimund war doch ein interessanter Beitrag! Soviel zur "Wie könnte man das denn realisieren" - denn während der Rest der Welt sich fragte, wie man das kann - wurde Microsoft zum Marktführer - ohne zu fragen... "g"

Und der Erfolg zeigt: man muss eben mal etwas TUN, ohne lang hin- und her zu reden... (Se bleibt vieles auf der Strecke - man bezeichnet das oft als "von selbst erledigt"... ) Ich schreibe meine Briefe auch auf dem PC - die ATARI-Corner erst zum 2. Mal! (alle anderen Ausgaben schnehe ich mit dem CSM-Editor!) - aber dennoch

PROGRAMMIERE ich auf dem ATARI - an meinem PC-Monitor... - es ist also nicht unbedingt notwendig, dass High-Tech "Low-Tech" verdrängt! - Im Gegenteil: Seit ich den ATARI mit dem PC so kombiniere (PC-Monitor, SIO2PC) nutze ich den ATARI noch viel eher!



4) Veränderung des Inhaltes: Was ist eigentlich DAS, was die ATARIer (noch) interessiert? Nun, vordergründig wäre doch die einmal ganz allgemein die Information! Information über DAS, was in der Szene noch so vor sich geht... Da aktuelles immer gefragt ist, sollte fester Bestandteil eigentlich das sein, was sich rund um den ATARI noch tut, was wohl vor allem wäre ATARI-Messen (auch ST/XL - Kombinierte!).

Ein Blick über den Tellerrand: Ich bin kein ST-Verfahre, zeitlich komme ich zu fast nichts auf diesem Computer. Und dennoch oder gerade deshalb lese ich gerne auch etwas über den ST & Co. I - oder über Spielkonsolen, wie Jaguar oder Lynx...

Auch die Möglichkeiten und Erfahrungen mit der ATARI-PC-Verbindung bieten interessantes Material! Und wie auf der letzten ABBUC-JHV zu sehen war: es gibt diverse Hardware-Basteleien, über die man schreiben kann...

Thema Internet: Wie wäre es mit der VORSTELLUNG, d.h. Abdruck guter ATARI-Seiten! - wodurch man auch über die entsprechenden Personen, die im Internet für ATARI werben, einiges erfährt.

Für den REST der "aber nicht doch PC+ST+wasauchimmer-USER" gilt: schick doch ALTERNATIVE ein - und REDET WENIGER! - Lieber einen interessanten Bericht über eine ST/PC/XL-Heirat als gar keine (guten) Nachrichten mehr.

## 5. DRUCKKOSTEN.

Was die (Druck-)Kosten angeht - darüber habe ich keine Informationen - und kann hier nur spekulieren..

Da Herr Rätz vor allem die Kosten als Hauptargument aufgreift, hier 2 Überlegungen zur Kostenminimierung..

Nach meiner Information erfolgt der Druck zur Zeit in einer Druckerei. Könnte man das anders besser und vor allem KOSTENGünstiger realisieren...?

1 Möglichkeit: Entwurf auf PC - Kopieren im Kopierladen. Ein Kopierladen macht 40 Kopien im Schnitt für ca. 4 DM... (Bei der Messe wahrscheinlich unter 4 DM!) Das würde eine Vorlage - auf dem PC einsatzfähig - von 80 Seiten bedeuten, die man dann im Duplexverfahren "durch den Kopierer jagt" - und so hätte man günstige 100 AM's für ca. 300 - 400 DM -

2. Möglichkeit: Entwurf auf PC - Druck am PC-Drucker. Die Druckkosten bei den Druckern (je nach TYP!) sind heutzutage viel günstiger... Und 4000 Seiten (40 \* 100) alle 3 Monate, das sind ca. 1.340 Seiten im Monat... Ob man das (s)einem Drucker zumuten kann oder will ist natürlich die andere Frage - Voraussetzung wäre denn natürlich ein entsprechender Drucker.

Es wird das Rechenexempel von Hr. Rätz letztendlich den "Endbeschluss" für oder gegen das AM bringen. Wenn die Rechnung mit ca. 100 Lesern und knapp 40 Seiten und das 4 " im Jahr nicht aufgeht, dann bringen auch unsere "JA oder NEIN - Optionen zum ST oder anderen nicht mehr viel ein..."

Bei allem was wir hier fordern wollen, müssen wir auch letztendlich den Entschluß akzeptieren, wenn die Rechnung eben nicht mehr in dieser Form aufgeht...

Nun - soweit zu meinem "5 vor 12" - Beitrag - mögen sich andere noch POSITIV(ER) äußern... Wichtig ist wohl, daß wir alle uns einig(er) werden...

Denn bevor wir das ATARI-Magazin für "tot" erklären, sollten wir wenigstens keine Wiederbelebungsversuche außer Acht lassen - seien sie auch noch so gering

Übrigens: es gibt VEREINE, die weit aus weniger Mitglieder ihr Eigen nennen - und dennoch eine vierteljährliche oder halbjährliche Vereinschrift aufs Tablett "zaubern"...

Mit herzlichen Grüßen

Michael Berg

P.S. Wir lesen in der Adventure-Comer voneinander... "g"

## Die Geschichte der Computer

### Ein kleiner Rückblick in die Geschichte des Computers

Es wird kaum jemanden überraschen: Das erste Gerät zur Vereinfachung von Rechenvorgängen wurde von einem Volk gebaut, das zahlenmäßig damals wie heute immer noch den größten Anteil an der Weltbevölkerung hält. Die Chinesen. Seit dem zweiten Jahrhundert rechneten sie mit Kugeln, die auf mehreren Stangen aufgereiht sind. In Europa wurde es unter dem Namen ABACUS bekannt.

Lange Zeit tat sich dann wenig, bis 1623 ein gewisser Wilhelm Schickard und 1652 der heute durch eine Messenheit und den Namen für eine Computersprache bekannte Blaise Pascal die ersten mechanischen Rechenmaschinen entwickelten, die schon durch Einsatz von Zehnradern

und Schieberegeln die 4 Grundrechenarten ausführen konnten. Auch der Deutsche Gottfried Wilhelm Leibnitz entwickelt wenig später eine für die damalige Zeit sehr leistungsfähige Rechenmaschine

Zur Anwendung im größeren Stil kommen sie aber erst mit der industriellen Revolution. So erfindet Hermann Hollerith 1890 die Lochkartenmaschine. Mit diesem Gerät wurde die 11. US-Volkszählung durchgeführt.

Dauerte sie bevor noch 8 Jahre, konnte sie nun durch den Einsatz von 43 Hollerith-Maschinen auf 3 verkürzt werden. Natürlich war das immer noch viel zu langsam. Also wurde weiter entwickelt und geforscht.

Dem deutschen Bauingenieur Konrad Zuse gelingt es 1941, im Zimmer seiner Eltern einen mit Relais (elektrischen Schaltungen) arbeitenden und voll funktionsfähigen Rechner zu bauen, er heißt "Zuse 3". Dieser wurde durch den Krieg zerstört, später aber nachgebaut und kann nun im Museum der Geschichte der Technik in Berlin besichtigt werden.

1943 stellen US-Forscher den legendären ENIAC vor - einen elektronischen Computer, der so schnell rechnete wie nie zuvor - eine Multiplikation dauerte nur 2 bis 3 Sekunden. Dieses Monstrum hatte allerdings die Größe von 80 Quadratmetern.

Wie sehr sich diese Verhältnisse geändert haben, führten Studenten vor, die ENIACS Leistungsfähigkeit nachbauten und dazu nur einen 8 mal 6 Millimeter großen Chip brauchten (man fragt sich, auf welche Größe mal die heute als ungeheuer leistungsstarken Pentium-Prozessoren in 50 Jahren schrumpfen werden).

Natürlich hatten Computererzeugnisse wie ENIAC auch überdimensionale Preise. Im Laufe der Zeit wurden sie aber immer kleiner und kleiner, so daß 1961 schon der erste Taschenrechner mit dem schönen Namen

ANITA auf den Markt kommt. Mit seinen 4 Grundrechenarten kostete er allerdings stolze 4200 DM, ein VW Käfer kostete etwa genausoviel!

1975 erblickt denn der erste "PC" der Welt das Rampenlicht in Amerika, er heißt ALTAIR 8800. Allerdings konnte er wirklich nur rechnen, auf Sound und Mauebedienung, heute selbstverständlich, mußte man verzichten. Schlimmer noch: Um den Preis eingemessen erachtend zu halten, wurde er in seinen Einzelteilen geliefert und mußte erst noch zusammengebaut werden.

1979, nur 4 Jahre später, sorgt ein gewisser Nolan Bushnell dafür, daß Computer nicht nur überwiegend in den Rechenzentren einiger Institute und größerer Firmen, sondern auch in den Haushalten heimisch werden:

Er entwickelt die Homecomputer ATARI 400 und 800, die man gleichermassen für Spiel und Spaß als auch für Schreibarbeiten und Tabellenkalkulationen nutzen konnte.

Dabei beließ er es aber nicht, so entwickelte ATARI neben Joysticks auch den Trackball, den Leuchtstift, die Mallettel und sogar das "Mindlink", ein mit dem Kopf steuerbares Eingabegerät, das so einzigartig ist, daß man in der PC-Welt nichts Vergleichbares findet (mit Ausnahme von medizinischen Hilfsgeräten).

Diese Homecomputer und ihre Nachfolgeversionen waren dermaßen gut, daß sie als einzige ihrer Klasse über Jahre mit einem fast unveränderten Hardwarekonzept verkauft werden, und sogar heute noch gibt es einige Fans, die sie schätzen und nutzen, obwohl sie inzwischen 20 Jahre alt sind und die Firma ATARI bereits Geschichte ist.

1981 dagegen bringt IBM ihren ersten PC heraus. Verglichen mit den Homecomputern waren seine Möglichkeiten aber viel einsichtiger. So verhielt sich die Fachwelt auch entsprechend kritisch.

# Kommunikation - ATARI magazin

Selbst am Betriebssystem DOS wurde herumgemaekert, und niemand konnte sich vorstellen, wozu man diese vergleichsweise teuren Geräte wirklich brauchen sollte. Als sich jedoch abzeichnete, daß die Homecomputer den professionellen Ansprüchen nicht mehr genügten, begann Mitte der 80er Jahre ein regelrechter Computer-Boom.

Techniker, Studenten, Bastler und andere wollten leistungsfähigere und vor allem billigere Computer haben. Noch viel anspruchsvoller war allerdings das Militär, und diese Tatsache führte zum Bau des legendären Supercomputers CRAY.

In diesem rechneten erstmals mehrere Prozessoren gleichzeitig, und das hatte seinen Preis: Umgerechnet etwa 46 Millionen DM. Heutige Supercomputer wie die Grafikcomputer von Silicon Graphics werden für Spezialaufträge bei Kinofilmen genutzt oder zur Berechnung von Galaxien wie etwa der in Deutschland eingesetzte Computer SUPRENUM.

In den 90er Jahren dringen immer billiger werdenden PCs schließlich auch immer mehr in die Haushalte vor. Auch in der Bedienungsfreundlichkeit tut sich etwas: Das alte Betriebssystem DOS erhält eine grafische Oberfläche, die Hardware erhält neue Standards, wie z.B. die Soundblasterkarte, auch die Eingabegeräte werden immer besser (z.B. durch das CD-ROM) und endlich werden auch andere, früher viel zu teure Geräte wie Scanner und Grafiktablets billiger. Das Internet, ursprünglich nur zum Austausch von Informationen zwischen militärischen und akademischen Einrichtungen ins Leben gerufen, wird zu einer aktuellen und universellen Informationsquelle und verlockt so zusätzlich zum Kauf eines PCs.

1998 schließlich sind leistungsfähige Computer so billig, daß sie sogar Lebensmittelketten verkaufen, noch vor ein paar Jahren ein Ding der

Unmöglichkeit. Und der Trend zur Verkleinerung geht weiter: So werden nicht nur die Flachbildschirme immer billiger, auch die Chips bekommen immer mehr Zusatzfunktionen (MMX oder 3DNow) eingebaut.

So wird damit gerechnet, daß es schon bald einen PC auf nur einem Chip geben könnte, also Prozessor, Grafik- und Soundkarte und Speicher in einem.

Auch der Internet-Anschluß soll bald so normal sein wie das Telefon, und die Informationsverarbeitung soll bald bedeutsamer sein als alle anderen Wirtschaftszweige.

Leider hat die ganze PC-Geschichte einen Nachteil: Man ist immer zum

Aufrüsten gezwungen. Immer mehr Speicher, Festplattenkapazität, Grafikbeschleuniger muß her.

So bleibt der ATARI 88II-Computer tatsächlich der einzige, welcher schon seit 20 Jahren hardwaremäßig wenig verändert genutzt wird und mit 64 kB statt 64 MB auskommt.

Ein Meisterstück, daß wohl auch in Zukunft einzigartig bleiben wird.

Thorsten Heibing (WASEO)



## Restposten - Solange Vorrat reicht

| Name               | Detenträger | Preis  |                            |             |
|--------------------|-------------|--------|----------------------------|-------------|
| Adax               | Disk        | 5,- DM | Syn Boge Wietru            | Disk 9,- DM |
| Amnesia            | Disk        | 5,- DM | Swat Okilego               | Disk 5,- DM |
| Atomic Gnom        | Disk        | 5,- DM | Tales of Dragons + Caveman | 6,- DM      |
| Ball Cracker       | Disk        | 6,- DM | Terminator                 | Disk 9,- DM |
| Bilbo              | Disk        | 6,- DM | Thinker                    | Disk 5,- DM |
| Boing II           | Disk        | 5,- DM | Vicky                      | Disk 6,- DM |
| Capitan Gather     | Disk        | 5,- DM | Video Ordner XXL           | Disk 4,- DM |
| Cyborg             | Disk        | 9,- DM | Zielpunkt 0 Grad Nord      | 6,- DM      |
| Darkness Hour      | Disk        | 5,- DM | <b>Hardware</b>            |             |
| Dreg               | Disk        | 5,- DM | Multipad 3 + Superski      | 59,- DM     |
| Dredis             | Disk        | 5,- DM | Stereoblaster Pro          | 50,- DM     |
| Herbert 2          | Disk        | 9,- DM | AMP-I-Stereo               | 19,- DM     |
| Hydraulik/Snowball | Disk        | 5,- DM | Coleco-Zehnertastatur      | 13,- DM     |
| Kult               | Disk        | 9,- DM |                            |             |

|                   |       |        |                                                                                                                              |  |
|-------------------|-------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Robbo Kunstraktor | Disk  | 5,- DM | <b>WICHTIG</b>                                                                                                               |  |
| Master Head       | Disk  | 5,- DM |                                                                                                                              |  |
| Mieczce Valdgrira | Disk  | 5,- DM | Geliefert wird solange der Vorrat reicht. Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestellungen.                    |  |
| Mission Zircon    | Disk  | 5,- DM |                                                                                                                              |  |
| Numtris           | Disk  | 4,- DM | Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeliefert, da ansonsten die Abwicklung in einem Chaos endet. |  |
| Pole Position     | Modul | 4,- DM |                                                                                                                              |  |
| Pyramidos 1       | Disk  | 7,- DM | Geliefert und berechnet werden dann nur die noch vorhandenen Artikel.                                                        |  |
| Robbo             | Disk  | 5,- DM |                                                                                                                              |  |
| Rockman           | Disk  | 9,- DM | <b>Verlag Werner Rätz</b>                                                                                                    |  |
| Sea Fighter       | Disk  | 6,- DM |                                                                                                                              |  |
| Spider            | Disk  | 5,- DM |                                                                                                                              |  |
| Starball          | Disk  | 9,- DM |                                                                                                                              |  |

# ATARI magazin - Bayerische Version W98

## Das Internet lacht:

### Bayerische Version von Windows 98

Ein netter Hoax kursiert gerade in den Newsgroups des Internet. Eine angebliche Pressemitteilung von Microsoft liefert Zusatzinformationen zu einer "Bavaria-Version" von Windows 98.

### Im Original heißt es:

WICHTIGE KUNDENINFORMATION FÜR WINDOWS NUTZER

### Kundeninformation: Windows 98

Durch ein bedauerliches Versehen wurden einige Kopien der Bavaria-Version von Windows98 auch außerhalb Bayerns ausgeliefert. Zum Verständnis dieser Version benötigen Sie wahrscheinlich einige Zusatzinformationen.

Diese Informationen finden Sie auch in der Datei c:\Scheunmei.amoi. Die Bavaria-Version meldet sich beim Start als "Fensterln98". Das Standard-Hintergrundbild ist ein Ölgemälde des Königssees mit einem stehenden Hirschen im Vordergrund, Standard-Screensaver ist ein schuhplattelnder Eingeborener.

### Einige Stenderdordner haben andere Namen bekommen, wie z.B.

|                  |                       |
|------------------|-----------------------|
| Windows 98       | Fensterln 98          |
| Aktenkoffer      | Wo mei Brötzel is     |
| Arbeitsplatz     | Saustell              |
| Ausdrucken       | Moch hi               |
| Dokumente        | Mei G'lump            |
| Einstellungen    | Is scho recht         |
| Favoriten        | Dera Schweinsseit'n   |
| Netzwerkumgebung | Servus, Leit'         |
| Programme        | G'lump von die annern |
| Papierkorb       | Misthauf'n            |
| Suchen           | Host mi?              |
| Taskleiste       | Des do unt'n          |

### Zur Programmsteuerung müssen Sie folgendes wissen:

|           |                        |
|-----------|------------------------|
| OK        | Jo freil               |
| Abbrechen | Himmihergolsakra - naa |
| Weiter    | Moch zue               |
| Schließen | Moch foatt             |

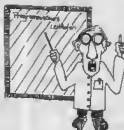
|              |                 |
|--------------|-----------------|
| Zurücksetzen | Moch's holt ne: |
| Ja           | Jo              |
| Nein         | Naa             |
| Gehe zu      | Gemma           |
| Zurück       | Z'ruck          |
| Hilfe        | I vasieh nix    |
| Start        | Fang oo         |
| Beenden      | Hot oo          |

Generell gilt, daß Fehlermeldungen durch ein Window mit der Abbildung eines stilisierten Misthaufens ersetzt wurden. Außerdem wurden einige Hardware-Komponenten umbenannt:

|                 |                                         |
|-----------------|-----------------------------------------|
| Computer        | Saupreies, elektronis'ches              |
| CD-ROM-Laufwerk | Moass-Hordei                            |
| Festplatte      | Tanzbod'n                               |
| Floppy          | Dee kloane Plastik-G'lump               |
| Floppylaufwerk  | Do wo das kloane Plastik-G'lump ankimmt |
| Monitor         | Glott'n                                 |
| Soundkarte      | Hollarodulooch                          |
| Videokarte      | Glott'n-Koat'n                          |

Bitte beachten Sie auch, daß generell die normale deutsche Syntax durch die idiomatische bayrische ersetzt wurde. Wir entschuldigen uns für alle Unannehmlichkeiten, die Sie durch den Erhell von Fensterln98 möglicherweise hatten.

Soweit die angebliche Pressemitteilung von Microsoft. Bleibt nur noch die Frage, wann die Entwickler von Open-Source-Software endlich nachziehen und ein bayernisches Linux auf die Hex'n stellen.





## Vorwort

### Willkommen zum 3. Teil meiner kleinen KI Serie im Atari Magazin

In dieser Ausgabe wollen wir uns noch einmal mit Autonomen Robotern beschäftigen. Wir alle kennen das kleine Marsmobil, dass vor einigen Monaten mit seinen Tefen die Welt ins Steuern brachte

Wir wollen uns heute ein paar Gedanken über Autonome Forschungsroboter machen, die irgendwo in unserem Sonnensystem ausgesetzt werden und sich ohne Hilfe auf der Oberfläche bewegen und Proben einsammeln. Gegenüber dem Marsmobil können unsere Roboter nicht von der Erde ferngesteuert werden. Sie können aber bestimmte Anweisungen empfangen.

## Anforderungen

Wir müssen uns das ganze einmal vorstellen. Wir sitzen irgendwo in der Wüste ohne Kontakt zur Aussenwelt. Glücklicherweise haben wir einige Hilfsmittel, die mit uns abgesetzt worden sind. Wir stehen nun da und fragen uns sicher "was nun?".

Einem abgesetzten Roboter auf dem Mars geht es wohl nicht anders, auch wenn er sich wohl kaum Gedanken darüber machen wird, warum er nun gerade hier abgesetzt worden ist. Auf jeden Fall müssen wir dafür sorgen, dass er alles, hat um sich in dieser fremden Welt zurecht zu finden.

Gegenüber unserem Kellnerroboter (siehe Am 4 98) ist die ganze Situation um einiges komplexer, da wir prinzipiell nicht auf Hilfe hoffen können, falls etwas nicht funktioniert sollte.

Fragen wir uns zuerst, wie unser Roboter konstruiert ist, um eine bessere Vorstellung zu haben, was er kann und was es nicht kann. Der 2. Punkt ist dabei sehr wichtig! Das Fahrwerk kleben wir einmal vom

Im Allgemeinen wird unser Roboter mehr an ein Fahrzeug erinnern, da wir ein stabiles, bewegliches und flexibles Gerät brauchen. Weiterhin wird es sicher mit einem Greifarm ausgerüstet sein. Alle Manipulationen werden durch den Arm realisiert.

Der Arm dient uns auch als Verbindungsstück zur Basisstation. Was wir mit dem Arm alles machen können gibt uns die Konstruktion vor. Entscheidend sind dabei unsere Freiheitsgrade, daher in welche Richtungen wir den Arm bewegen und drehen können und die möglichen Kombinationen davon.

Eine Basisstation ist auf jeden Fall erforderlich. Sie ist als Energiespeicher, sei als Lager für alle nicht benötigten Module, sei als Koordinatennullpunkt. Die Basisstation hat weiterhin die Funktion eines Koordinationszentrums. Sie ist sozusagen das Gehirn des Systems. Sie ermöglicht auch das Einsetzen vom mehreren Robotern. Dieser Aspekt dürfte die Lebenszeit des Systems vergrößern (solange natürlich die Station nicht defekt ist...). Weiterhin können wir damit die Roboter entlasten.

## Die Basisstation

Ohne Basisstation kein System. Daher müssen wir einmal hoffen, dass bei der Landung alles gut geht. Einmal gelandet setzt sich die Station fest und bereitet die Roboter vor. Sie muss immer wissen, was die Roboter gerade machen und durch Anweisungen ihre Handlungen koordinieren.

Die Station ist auch für den Kontakt mit der Heimat zuständig, sofern dies möglich ist. Das System muss auf jeden Fall ohne Hilfe funktionsfähig sein. Die Station führt daher alle Anweisungen aus, die in ihrem Programm vorgesehen sind.

Falls externe Anweisungen eintreffen, werden diese möglichst ausgeführt. Bei Problemen muss die Station in der Lage sein, diese zu lösen. Ob Probleme lösbar sind hängt vor allem

davon ab, welche Möglichkeiten von den Programmierern vorausgesehen worden sind und wie anpassungsfähig das System gebaut worden ist. Es fängt dabei an, wie bei einem Absturz des Computersystems zu handeln ist und geht über bis zu eventuellen Bergungsmissionen für defekte Roboter.

Daß es tausende Probleme geben kann, brauche ich nicht zu schreiben. Es wird vor allem darauf ankommen, ob die meisten "GAL"-Fälle abgefangen werden können und von der Hoffnung, dass nichts Unvorhergesehenes passiert (Oh mein Gott!).

Die wichtigste Aufgabe der Basisstation ist die Verarbeitung von Informationen, die von den Robotern gesammelt werden. Es müssen daher Untersuchungsergebnisse verarbeitet werden und es muss eine Umgebungskarte aufgestellt werden. Mit Hilfe der gesammelten Informationen muss die Basisstation entscheiden, welche Schritte als nächstes ausgeführt werden sollen.

Hier einmal ein kleines Beispiel: ein Roboter muss in einem Sektor geborgen werden. Die Basisstation muss nun die Situation evaluieren. Kann sie andere Roboter für die Bergung bereitstellen? Wie Wichtig sind die anderen Aufträge? Mit der Hilfe von Entscheidungsvarianten (Hier könnte man durchaus mit Unsicherheiten Mengen Arbeiten (Fuzzy Logic)) werden die nächsten Schritte vorbereitet.

Technisch gesehen ist die Basisstation sicher der schwerste Programmierblock. Im Prinzip ist es weniger wichtig, wie man die Station programmiert, solange das System sicher und schnell funktioniert. Es sind mehrere Methoden möglich und man sollte zuerst einige Prototypen schreiben, um zu entscheiden, welche Variante die Beste ist.

## Der Roboter

Die Roboter sind nicht zu unterschätzen, da sie mehr als 'dumme' Dronen sein sollen. Sie sollten auch soweit möglich autonom funktionieren, sobald sie einen Auftrag bekommen haben. Die Basisstation unterstützt die Fahrzeuge mit Informationen über das Gelände, sofern diese Informationen schon vorhanden sind.

Da vor allem das Erkunden am Anfang wichtig ist, müssen unsere Roboter mit einigen Sensoren ausgerüstet werden, die eine sichere Navigation ermöglichen und sich weiterhin dazu eignen, Informationen über das Gelände zu sammeln.

Betrachten wir einmal ein Beispiel für die Navigation, wo wir einen Tiefensensor einsetzen möchten. Eine Tiefenbildkamera liefert ein Bild, wo bei jedem Pixel die Distanz zur Kamera abzulesen ist. Können wir nun mehrere Pixel zu einer Fläche zusammensetzen (Segmentierung), haben wir etwas gefunden, dass ein Mögliches Hindernis darstellen könnte.

Mehrere Flächen (Segmente) können nun zusammengesetzt werden. Mit einem Erkennungsprogramm ist es nun sogar möglich, eventuelle Objekte zu erkennen. Für die Navigation selber ist eine Objekterkennung nicht notwendig. Es genügt zu wissen, wo es mögliche Problemzonen gibt.

Der Roboter wird versuchen, diese Zonen zu umfahren. Vorsichtig müssen wir bei falschen Messdaten sein, die jederzeit auftreten können! Auch die Hindernisse können einige Probleme verursachen. Einen Abgrund zu spät zu erkennen bedeutet auf jeden Fall das Ende des Roboters.

Auch dürfen wir die Grösse des Fahrzeugs nie vergessen. Wenn wir zu gross sind, werden wir nicht durchfahren können, auch wenn wir es 7 Stunden lang versuchen.

Abbildung 1 zeigt ein Tiefenbild (9x9 Pixel, -1 steht für keinen Messwert) und Abbildung 2 zeigt, wie wir einen Abgrund erkennen könnten.

Neben Navigation müssen wir auch noch die Steuerung des Greifarms realisieren. Wir müssen dem Roboter

daher zeigen, wie er etwas Greifen und Manipulieren soll.

Auch hier dürfen wir einige Elementarprobleme nicht vergessen, wie zum Beispiel keine zu hohe Gewichte zu tragen, die die Stabilität gefährden. Durch die Konstruktion des Greifarms können wir auch nicht jedes Objekt greifen.

Wir müssen daher einen Kompromiss zwischen Funktionalität und Machbarkeit finden. Nachdem wir noch weitere Elemente wie Kommunikation mit der Basis realisiert haben, sollten unsere Roboter bereit sein, in die Tiefe des Unbekannten geschickt zu werden.

## "Was nun?"

Nun ja, nach dem Landen leitet der erste Auftrag wohl, die Umgebung zu

Abbildung 1: Tiefenbild 9x9 Pixel

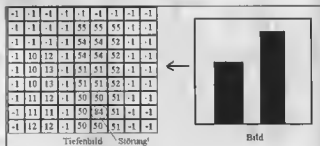
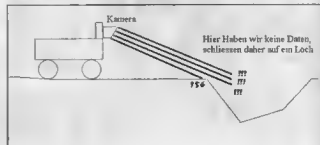


Abbildung 2: So wird ein Abgrund erkannt



erforschen. In der Realität werden wohl zuerst alle Systeme initialisiert und es wird sozusagen eine allgemeingültige Prozedur abgearbeitet.

Falls alles OK ist, ist die Station bereit und die ersten Roboter werden losgeschickt. Wir können zu diesem Zeitpunkt nur noch "Viel Glück" wünschen. Ich selber wünsche noch viel Spass beim Basteln und Programmieren. Sehr vieles kann man auf den kleinen Ataris simulieren wenn nicht sogar in einem kleinen Rahmen realisieren.

## Vorschau

Geplant für die nächste Ausgabe ist die Frage nach Gegenintelligenz in Computerspielen. Bei Fragen oder Anregungen könnt ihr mich via Email unter [whila\\_delta@hotmail.com](mailto:whila_delta@hotmail.com) oder per Post unter via ca. di ferro 7, CH-6648 Minusio erreichen.

Bis zum nächsten mal,  
Sache Motor.



## Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazin's? Das sollten Sie aber gleich ändern!

|                                          |             |         |
|------------------------------------------|-------------|---------|
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/91 | Sept./Okt.  | DM 5,-  |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 2/91 | Nov./Dez.   | DM 7,50 |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 3/92 | Jan./Feb.   | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 4/92 | März/April  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 5/92 | Mai/Juni    | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 6/92 | Juli/August | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 6/92 | Nov./Dez.   | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/93 | Jan./Feb.   | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 2/93 | März/April  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 3/93 | Mai/Juni    | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 4/93 | Juli/August | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 5/93 | Sept./Okt.  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 6/93 | Nov./Dez.   | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/94 | Jan./Feb.   | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 2/94 | März/April  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 3/94 | Mai/Juni    | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 4/94 | Juli/August | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 5/94 | Sept./Okt.  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 6/94 | Nov./Dez.   | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/95 | Jan./Feb.   | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 2/95 | März/April  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 3/95 | Mai/Juni    | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 4/95 | Juli/August | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 5/95 | Sept./Okt.  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 6/95 | Nov./Dez.   | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/96 | Jan./Febr.  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 2/96 | März/April  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 3/96 | Mai/Juni    | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 4/96 | Juli/August | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 5/96 | Sept./Okt.  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 5/96 | Nov./Dez.   | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/97 | Jan./Febr.  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 2/97 | März/April  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 3/97 | Mai/Juni    | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 4/97 | Juli/August | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 5/97 | Sept./Okt.  | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 6/97 | Nov./Dez.   | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/98 | Jan./Febr.  | DM 10,- |

Vorname

Nachname

Straße

PLZ/ORT

Ich bezahle den Betrag per

☐ Bargeld (keine Vorkosten)

☐ Scheck (DM 6,-/Ausl. DM 12,-)

☐ Nachnahme (nur Inland DM 10,-)

Ausfüllen und schicken an:

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

# KLEINANZEIGEN



## Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 12. Oktober 1999

Verkauf von Software für ATARI XL/XE.

Soweit nicht anders genannt, sind Originalverpackungen und Anleitungen zu den Programmen vorhanden. Alle Programme sind Originals und auf Lauffähigkeit geprüft. Zu den Preisen kommen noch die Kosten für Porto und Verpackung.

### Disketten:

Around The Planet 5,- DM, Alomit 2 3,- DM, Winter Challenge 10,- DM, Gigablast 3,- DM, Hunter 1,- DM, Hyper Space 2,- DM, Najemnik 6,- DM, Najemnik Powrot 6,- DM, Aliante, The Desperate Battle for Earth, ohne Anleitung und Verp. 5,- DM, Fire Stone 4,- DM, Zong Classics 4 4,- DM, Videofilmverwaltung 2 5 4,- DM, Numina 2,- DM, MysiX 2 3,- DM, Scaremonger 2 5 2,- DM, The Black Magic Composer 10,- DM, Zebu Land 3,- DM, Laser Maze 2,- DM, Mad Marbles 2,- DM, Rubberball 3,- DM, Adelmar 4,- DM, Rockel Repair Man 3,- DM, Enrico 1 1,- DM, Enrico 2 1,- DM, Donald 1,- DM, Werner Fleischbier, 2X vorh. je 1,- DM, Video Ordner XXL 4,- DM, Starbase Fighter 3,- DM, Fatum 5,- DM, Screen Dump 2, 2x vorhanden je 3,- DM, ABBUC-Magazin 20 2,- DM, ABBUC-Magazin 22 2,- DM, ABBUC-SM 11, 2x vorhanden je 2,- DM, Puzzle 2,- DM, Slack Up 4,- DM, Solar Star 2,- DM, Atmos 2 10,- DM, Diskline 34,41,46 je 3,- DM, Bresl The Great Mouse Detective, ohne Anleitung und Verp. 5,- DM

### Module:

Moon Patrol 4,- DM, Load Runner 4,- DM, Battle Zone 4,- DM, Deluxe Invaders 2,- DM, Tennis 4,- DM, I.T., Phone Home 5,- DM, Pac Man 2,- DM, River Raid 10,- DM, Cloudburst 2,- DM, Galaxian 3,- DM, Roboltron 2084 4,- DM

### Cassetten:

Sceapghost, 3 Cassetten, 3, Cassette lat Defekt 4,- DM, Micro OS 2,- DM, An Invitation to Programming 1,- DM, Juggles Rainbow 1,- DM, Master Chess 3,- DM, Ninja Master 3,- DM, Ninja 3,- DM, Die Malteserlunde 3 1,- DM, Deluxe Hardcopy 3 3,- DM, Mountain Shool 1,- DM, Galactic Trader, 2X vorh. je 1,- DM, Turf Furm 2,- DM, Adressverwaltung 2,- DM, Compilation Tapa ATARI 2,- DM, American Road Race 2,- DM, Willy geht Wandern 1,- DM, Buddlamax 2,- DM, Boulderdash 4 und Konstruktionskit 2,- DM, Chicken Chase 3,- DM, Attack of the Mutant Camels 3,- DM, Gelahrenzzone 1,- DM, Aufgepa-Streit der Kler 1,- DM, Protector 3,- DM, Video Classics 2,- DM, One Cue 3,- DM, Pinguin 1,- DM.

### Bücher:

Soweit nicht anders genannt, alle Bücher in deutscher Sprache:

ATARI DOS 3 System Referenz Manual und eine Einführung in DOS 3 (beide in englischer Sprache) zusammen 1,- DM

Programm Descriptions 1, von Holacker. Viele Listings, Programmbeschreibungen und Baupläne, in englischer Sprache für 1,- DM

Das ATARI-Buch Band 2 von Markt und Technik für 3,- DM.

Außerdem habe ich noch eine Große Menge an PC Büchern und Zeitschriften. Eine Liste gibt es bei mir gegen 3,- DM, Rückporto. R.Gaschütz, Untere Frauenstr.17, 36251 Bad Hersfeld

Verkauf von ATARI Hardware, soweit nicht anders angegeben alle Computer gereinigt, funktionsgeprüft und mit allen Kabeln und Netzteile, ohne Handbuch, Preise Plus Porto und Verpackung

ATARI 800 XL mit Cassettenscorder XC 12, zwei Joysticks, ohne TV-Modulator, 40,- DM.

ATARI 800 XL, mit Cassettenscorder im XC 12 Design umgebaut für Normal und Turbobetrieb, zwei Joysticks, 50,- DM.

ATARI 800 XL, ohne TV-Modulator, 30,- DM

ATARI 600 XL, mit zwei Joysticks, Maus, Handbuch, 50,- DM

Bestellungen bitte an: R. Gaschütz, Untere Frauenstr. 17 36251 Bad Hersfeld

Suche Floppy 2000 III Zahle bis zu 200,- DM Sebastian Oenski, Dthmarscherstr. 1B, 24539 Neumünster

Suche Software für SIO2PC-Interface und jede andere Software Atari-PC (egal welcher Datenträger), sowie Atari CD-Rom Gerd Glas, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel. 03338/3250



# ATARI magazin - Kleinanzeigen - ATARI magazin

## Verkauf Software Diskette:

Ninja Commando 15,- DM, Mission Zircon 7,- DM, Enrico II 10,- DM, Numtris 8,- DM, Supersky 10,- DM, AMC-Soft 1.6/91 komplett 20,- DM, Turbo basic DOS 15,- DM, Soundmaschine 5,- DM, Name des Königs 5,- DM, C: Simulator 5,- DM, Taipei 5,- DM, Lightreces 5,- DM, Final Battle 5,- DM, Laser Robot 5,- DM, Mystix Teil 2 5,- DM, GTIA Magic 5,- DM, WASEO Designer 5,- DM, Adalmar 12,- DM, Alptraum 5,- DM, Gavelord 5,- DM, Der leise Tod 5,- DM, Fiji 5,- DM, Glage II 5,- DM, Invasion 5,- DM, Logistik 5,- DM, Mega Font Texter 15,- DM, Rubber Ball 5,- DM, Tigris 5,- DM, Techno Ninja 5,- DM, Donald 5,- DM, Anquest 5,- DM, Bomber Jack 5,- DM, Zebu-Land 5,- DM, Lapis Philop.-Stein der Weisen 10,- DM, Crusade in Europe 10,- DM, Njemnik 10,- DM, Pirates of the.. 7,- DM, Humanoid 12,- DM, Despatch Reider 12,- DM, Kult 12,- DM, Lasermania/Robbo 12,- DM, Konstruktion Kit Mische Valdora 2 12,- DM, Captain Gather 12,- DM, Boling 2 12,- DM, Hydraulic-snowb 12,- DM, Adax 12,- DM, Samureis Game 12,- DM, Print Star 12,- DM, Print Star 2 12,- DM, Print Star 24-2 12,- DM, Darkness Hour 12,- DM, Vicky 12,- DM, Cyborg 12,- DM, Lethal Weapon 12,- DM, Wloczyky 12,- DM, Around the Planet 12,- DM, Thinker 12,- DM, Rycerz 10,- DM, Swial Olkego 12,- DM, Master Heed 12,- DM, Teles of + Bilbo +Mikas Slotm. 18,- DM, Speed Fox 5,- DM, Spider 9,- DM, Robbo 12,- DM, Minesweeper 5,- DM, Deluxe Invaders 12,- DM, Games Design Kit 7,- DM, Davinci-Draw 12,- DM, 0 Grad Nord 9,- DM, Last Guardian 12,- DM, Utility Disk 10,- DM, Video Ordner XXL 5,- DM, Fipus 1 02 10,- DM, Fontmaker 5,- DM, Mikes Slotm. 2 10,- DM, A Hackers Night 7,- DM, Atomic Gnom 7,- DM, Zong Classics 5 7,- DM, Fire Stone 15,- DM, Mische Valdora 15,- DM, Solar Star 15,- DM, Scaremonger 10,- DM,

## Poien-Titel Copyright by Power-soft ohne Anleitungen und Covers:

Simple Minds 5,- DM, SOS Saturn 5,- DM, Sexveral 5,- DM, T-34 (braucht 128K) 5,- DM, Tron 5,- DM, Technus 5,- DM, Bang! Bank! 5,- DM, Battle Ships 5,- DM, Special Forces 5,- DM, Tanks 5,- DM, Soundtracker Player 5,- DM, Mega-Magazin Nr.1+6 je 4,- DM,

## Software Modul je 12,50,- DM:

Moon Patrol, Defender, Desert Falcon, Ballblazer, Rescue on Fractalus, Lode Runner, Donkey Kong Jr., Jungle Hunt, Tennis, Into the Eagles Nest, Thunderfox, Pole Position, Croesbow

## Module ohne Anleitungen für je 10,- DM:

Qix, Defender, Galaxian, Super Breakout, Joust, Desert Falcon, Lode Runner,

## Software auf Cassette Preis für je 5,- DM:

Star Flite, Daylight Robbery, Red Max, Caverns of Enban, L.A. SWAT, Cnstal Raider, Warhawk, Space Wars, Robot Knights, Nightmares, Mountain Bike Simulator, Darts, Treasure Quest, Airline, Galactic Empire, Galactic Trader, Escape from Traam, Silent Service, System 8, Boulder dash 1, Boulder desh 2, Despatch raider, Spellbound, Milk race, Feud, Last V8, Frenesis, Decathlon, Chimera, Master Chess, Slingshot, Hover Bover, Basik, the great Mouse Detective, Laser Hawk, Attack of the Mutant Camels, Bubble Trouble, Collapse, Denger Ranger, Space Gunner, Zone X, Scooter, Kikstart Off road Simulator, Chimera, Video Classics, Bulldog, Scooter, Space Lobster, Vegas Jackpot, Cuthbert goes Walkabout, Power Down, Bombfusion, S.T.O.R.M., Panther, Speed Ace, One Man and his Droid, Universal Hero, Amaroute, Rockford+Crstel Reider (zwei Spiele auf einer Cassette!), Titan, James Bond-the living

Daylights, Ninja, Penguin, Crack up, Gun Law, Action Biker.

## Atari-Spiels auf Tape mit C-Simulator, Kopie auf Disk je 7,50,- DM:

Warhawk, Dawn Rider, Universal Hero, Feud, Revenge II, Mirax Force, Milk Race, Mattia Bleitta, Collapse, Action Biker, Ninja Master, Excelsior, Spellbound, Amaroute, BMX Simulator, Molecule Man, Storm, Bubble Trouble, Despatch Rider

## Atari 2600 VCS Software:

Atari 2600 Module ohne Anleitung Sonderangebot je 8,- DM, 4 Stück 30,- DM

Sier Raiders, Ghostbusters, Crystal Castles, E.T., Pole Position, Q-bert, PACMAN, Dragonfire, Solar Fox, Enduro, Combat, Wuestenschlacht, Kampf im Asteroiden-Guertel, Tennis Dig Dog, SMURF, Super Ferrari Real Sports Volleyball, Yars Revenge, Missile Command, Meno Bros, Soleris Space Invaders, Megaman-2, Defender, Jungle Hunt, Fire Fighter, Space War, Atlantis, Riddle of the Sphinx, Centipede, Freeway, Berzerk, Cosmic Arc, Phoenix!, Vanguard, Das Raumschiff, Star Voyager, Super Cobra, Ms. Pacman, Decathlon, Demon Attack, Freeway, Vanguard, Asteroids, Super Breakout

2600 Spiele Komplett mit Anleitung und Packung für je 10,- DM:

Asteroid, Phoenix, Space Invaders, Super Breakout, Defender, Missile Command, Decathlon, Dig Dog, Smurf, Galaxien, Pac man, Reel Sports Tennis

32 Spiele-Modul nur 30,- DM,

PD-Mag, Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0171/8254660

**Anzeigenschluß  
für Kleinanzeigen  
12. Oktober 1999**

# Neue Public Domain

## PD-Ecke

Von Sascha Röber

### Hallo PD-Fanat!

Diesmal habe ich wieder sechs neue Disks in der PD-Liste, die Euch ganz bestimmt interessieren werden!

### Mr. Dig

Ein sehr interessantes Sammelspiel, das nicht weniger ist als der Vorgänger des bekannten Datasoft-Hits Mr. DO!. Das Spiel bietet neben netter Grafik auch eine hohe Spielbarkeit und eine ganze Menge Spielspaß. Wer also mal wieder ein flottes Labyrinthspiel mit guter Grafik und hoher Motivation spielen möchte, liegt bei Mr. Dig garantiert richtig!

Best. Nr. PD 414 7,- DM

### Plot

Ein wirklich tolles Denkspiel, in dem man verschiedene Steine mit unterschiedlichen Symbolen abschießen muß. Neben verschiedenen Symbolen, die während der Level immer zahlreicher werden, bietet das Spiel einen tollen Sound und ist sehr motivierend.



Dieses Spiel wurde in der AMC-Soft 1-91 veröffentlicht und ist nun von Andreas Magenheimer als PD-Soft freigegeben worden.

Best. Nr. PD 415 7,- DM

### Voice of Silents

Eine wirklich geniale Sound-Demo aus Polen, auf der sich 10 neue Polen-Sounds befinden, die zwischen Techno und Synthi-Pop liegen und unter denen sich der ein- oder andere Ohrwurm befindet.

Wer mal einen Einblick in die aktuelle Demo-Szene bekommen will, braucht diese Sound-Demo unbedingt, denn hier findet Ihr die besten Tunes der Ornate-Programmerparty 1996

Best. Nr. PD 416 7,- DM



### Rotten Juice Demo

Endlich wieder eine Megademo, die diesen Namen wirklich verdient. Neben allerhand Scrollen in allen Formaten, Farben und Größen gibt es hier auch Plasmas, Vektorgrafiken, Plots und natürlich eine Unmenge teilsiger Sounds



Auf einer randvollen Diskseite bringt diese Demo Effekte, die in ihrer Qualität an die Großen Demos der Gruppen Slight oder Hard locker herankommen. Freunde von Grafikspielereien und guten Sounds werden an dieser Demo Ihre helle Freude haben.

Best. Nr. PD 417 7,- DM

### Graß-Slightshow

Hier haben wir mal eine Slightshow neueren Datums

Die Gruppe Graß hat sich ein wenig mehr Mühe bei der Präsentation der Bilder gegeben als dies sonst bei den meisten Slightshows der Fall ist, denn zu Beginn bekommt man neben einem Logo und einer kurzen Texteinleitung auch eine nette Titelmelodie geboten

Mit Space startet man nun die Bildershow und auch hier bekommt man eine gute Melodie geboten, während die 16 Bilder nach und nach angezeigt werden. Leider stoppt die Musik jedesmal beim Laden ab, was etwas störend wirkt.

Da haben andere Demo-Crews doch schon bessere Lederoutlines geschrieben. Die Grafiken dieser Demodiskette sind ein bunter Mix aus

## PD-Ecke von Sascha Röber

Science Fiction-, Fantasy und Cartoon-Motiven, wobei besonders die Monster-Pics gut gelungen sind, während die Cartoons eher Werke eines Pixel-Neulings zu sein scheinen. Nach der Slightshow gibt es noch ein kleines End-Bild und eine neue Melodie, die sich wieder recht nett anhört.

Freunde von Fantasy-Bildern werden hier auf jeden Fall auf ihre Kosten kommen.

Best Nr PD 418 7,- DM

### Magic Read

Glücksrad war viele Jahre lang ein echter Quoten-Schläger bei Sat 1, und auch wenn die Show inzwischen auf Kabel 1 läuft, gibt es immer noch eine ganze Menge Leute, die sich täglich auf das lustige Rätselraten freuen.

Wer euch zu Hause seinen Spaß an Wortspielen haben möchte liegt mit Magic Read bestimmt richtig. In diesem wirklich gelungenen Spiel können 1-4 Spieler gegeneinander antreten und versuchen, die zahl-reichen Rätsel auf der Disk zu lösen. Wer dabei am meisten Punkte sammelt hat natürlich gewonnen! Also, möge der richtige Dreh mit Euch sein!



Best Nr PD 419 7,- DM

So, das waren unsere PD-Neuvorstellungen für dieses Mal. In der nächsten Ausgabe habe ich wieder ein paar echte Knaller für Euch, doch bis dahin wünsche ich Euch erst mal viel Spaß mit dieser PD-Soft!

Euer Sascha Röber

## Überblick - neue Produkte

|                 |                   |         |
|-----------------|-------------------|---------|
| PD-MAG Nr. 5/98 | Best.-Nr. PDM 598 | DM 12,- |
| PD-MAG Nr. 6/98 | Best.-Nr. PDM 698 | DM 12,- |

Achtung: Bitte beachten Sie.

zum PD-MAG + SYZYGY die letzte Seite !!!

|                   |                  |          |
|-------------------|------------------|----------|
| Diskline 54       | Best.-Nr. AT 376 | DM 10,-  |
| Diskline 54       | Best.-Nr. AT 377 | DM 10,-  |
| WASEO Proctoscope | Best.-Nr. AT 356 | DM 19,80 |

### Preissenkung - Preissenkung

|                       |                  |          |
|-----------------------|------------------|----------|
| Coleco-Zehnertastatur | Best.-Nr. AT 361 | DM 13,90 |
| Fire Stone            | Best.-Nr. ATM 63 | DM 9,90  |
| Cyborg                | Best.-Nr. ATM 64 | DM 14,90 |
| Starball              | Best.-Nr. ATM 65 | DM 14,90 |
| Wloczykij             | Best.-Nr. ATM 66 | DM 14,90 |
| Vicky                 | Best.-Nr. ATM 67 | DM 14,90 |
| Rockman               | Best.-Nr. ATM 68 | DM 14,90 |

Beachten Sie auch die Seiten 2 und 40

## Zahlenrätsel

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 19 | 6  | 9  | 4  | 8  | 16 | 21 | 14 | 7  | 11 | 15 | 7  | 11 |
| 3  | 13 | 6  | 14 |    | 15 | 13 | 12 | 2  |    | 21 | 6  | 9  |
| 9  | 15 | 11 |    | 14 | 4  |    | 15 | 13 | 16 | 2  |    | 25 |
| 11 |    | 6  | 11 | 11 | 2  | 9  |    | 15 |    | 15 | 6  | 3  |
| 9  | 15 | 9  |    | 9  | 18 | 23 | 6  | 15 | 3  | 3  |    |    |
| 15 | 13 |    | 19 | 7  | 9  | 16 | 7  |    | 15 | 4  | 7  | 18 |
| 16 | 15 | 8  | 23 | 16 |    | 21 | 6  | 7  | 26 |    | 8  |    |
| 14 | 9  |    |    | 13 |    |    |    | 3  | 9  | 14 | 11 |    |
| 14 | 4  | 6  | 16 |    |    |    |    | 5  | 2  | 11 | 15 |    |
| 11 |    | 15 | 15 | 8  |    |    |    | 2  | 15 | 15 | 16 |    |
| 9  | 2  | 1  | 11 |    |    |    |    | 15 |    | 15 | 6  | 28 |
| 15 | 16 |    | 11 | 8  |    |    |    | 16 | 5  |    | 11 |    |
| 17 | 5  | 16 | 2  | 16 |    | 5  | 15 | 14 | 15 | 16 | 3  | 9  |
| 2  | 15 | 11 |    | 21 | 9  | 1  | 14 |    | 15 | 9  | 9  |    |

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 6  | 2  | 5  | 6  | 5  |
| 9  | 7  | 6  | 10 | 16 |
| 21 | 12 | 13 | 14 | 19 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 16 |    |    |    |    |

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt



## PD-Mag 5/98

## Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Hallo Freunde!

Leider hinken wir hier bei Power per Post in letzter Zeit ein wenig hinter den Terminen her, aber nach einer Phase der Neuorientierung geht es hier beim PD-Mag wieder stark bergauf!

Ja, unser Mag ist jetzt noch stärker als bisher, die Textrubriken dieser neuen Ausgabe sind bis zum letzten Byte gefüllt mit aktuellen News. Taxis zu den neuesten Programmen, informativen Kursen und all dem, was das PD-Mag so abwechslungsreich macht.



Noch nie hatte ich in einer Ausgabe so viel Hilfe von Euch bekommen, zahlreiche Texte wurden von freien Autoren eingesandt und auch aktuelle PD-Soft kam in größerer Menge hier bei mir an, so daß es mir diesmal wirklich nicht schwerfiel das Mag mit Texten und Programmen zu füllen.

Auch am Mag selbst hat sich einiges verändert, so wurden die Rubriken "Anwender-Ecke" und "Software-Hunt" auf Wunsch vieler Leser in Rente geschickt. Dafür haben wir jetzt wieder einen Demo-Corner, und auch die Mega-Flops sind wieder da!

Doch das wichtigste in dieser Ausgabe ist mal wieder die PD-Software, die Euch die langen Winterabende so richtig versüßen wird.

Wie immer sind auch diesmal der CSM-Editor und der Fileloader FL mit dabei.

**BBK-Copy** Mit diesem Multifile-Kopierer könnt Ihr gleich mehrere Programme auf einen Streich laienfrei auf andere Disks übertragen.

Grafikfreunde werden sicher staunen wenn sie die **Interlace-Bilder** Altar, Robbo, X-Zone und Land zu Gesicht bekommen, denn diese Fantasy-Grafiken gehören mit zum Besten, was ein Atari in puncto Grafik zu leisten im stande ist.

Ebenfalls eindrucksvoll ist die **Visdom-Demo**, eine zwar schon etwas ältere aber trotzdem mehr als sehenswerte Demo von JAC1, die übrigens nicht PD ist, die Rechte liegen bei PPP!

Ebenfalls tolle Grafik bietet die **But-ton-Demo**, die zeigt, was auch mit wenig Source-Code schon alles machbar ist!

Einen tollen Sound bringt uns die Sounddemo **Scream**, die mit zur Ornieta-party 1996 gehört und dort einen der vorderen Plätze belegt hat.

Die in Deutschland bisher kaum bekannte Democrew von Masters of Electric beweist mit der Megademo **"Rotten Juice"**, daß "faules Obst" nicht unbedingt ein schlechtes Thema für eine Demo ist. Feul ist an dieser wirklich fantastischen Demo bestimmt

nichts, doch ich will hier nicht alles verlesen was die Jungs so drauf haben, **SCHLIESSLICH WOLLT IHR DIE DEMO DOCH SELBST SEHEN, GELLE?**

Mit dem Wellraum-Ballerspiel **Fighter** bekommen alle Hobby-Weitenretter endlich wieder ein paar neue Alians zum abknallen.

Etwas eleganter ist da das Bogenschießspiel **"Robin Shoot"**, bei dem bis zu 4 Spieler auf bewegliche Scheiben schießen können.

Wer lieber ein große Geld kommen möchte wird an dem Brettspiel **Capital** seine Freude haben. Auch hier können 2-4 Spieler versuchen den anderen in den Ruin zu treiben.

Knobelliers bekommen dann mit dem Hilt-Spiel **Plote** noch eine echte Herausforderung, denn hier gilt es, Stapel verschiedener Symbole durch Beschuß mit einem jeweils gleichen Symbol abzubauen. Zu diesem Game findet Ihr eine Anleitung mit auf der Magazindisk.

Wie Ihr seht bleibt das PD-Mag auch weiterhin hart am Ball, und ich bin sicher, daß wir auch in der Zukunft noch so manche Stunde mit dem Erstellen der aktuellen Ausgabe verbringen werden. Solange es noch so viele Leute gibt, die unser Magazin auch weiterhin unterstützen, solange wird es auch immer ein neues PD-Mag geben. Deshalb seid jetzt alle mit dabei und bestellt die neue Ausgabe 5/98.

Sascha Röber

PD-M 598

12,- DM





## DISK-LINE 54

Hallo XL/XE-Gemeinde!

Es ist zwar nicht mehr Weihnachten, aber trotzdem haben sich auf der DISK-LINE einige Software-Geschenke angesammelt und warten nur darauf, "ausgepackt" bzw. ausprobiert zu werden!

Eine gute Gelegenheit, sein Allgemeinwissen wiedermal aufzufrischen und das anderer auf die Probe zu stellen ist das **WISSENSTEST-FRAGESPIEL**. In bewährter Weise muß man bei jeder der 50 Fragen aus 4 Antworten die richtige heraussuchen, was selbst für Leute mit viel Wissen eine erstklassige Herausforderung ist!

Wer sich lieber entspannen möchte, der sollte mal die Demo **SABATH'S BALLFLUG-Demo** starten, denn hier kann man kreisförmig liegende Bälle sehen und deren Richtung mit einer Anzahl von Parametern verändern!

Aber wer lieber selbst Abenteuerliches erleben will, der ist mit dem **ACTION 3D-LABYRINTH** gut beraten! Es setzt neue Maßstäbe und ist nicht nur das erste 3D-Labyrinth in Beside, das die Grafikstufe 9 für die Darstellung mit Tiefenwirkung benutzt, sondern auch in eine Welt

entführt, in der es von ungen Wesen wimmelt und man hinter jeder Ecke überrascht werden kann.

Reimund Altmeyer, einer der fleißigsten DISK-LINE-Programmierer, ist auf dieser Ausgabe gleich mit zwei Programmen vertreten. Und zwar einmal mit dem 2. Teil der Serie **DISK-LINE-Viewer**, in der er wieder erstaunliche Bilder mit 256 Farben zeigt, und dann für alle, die sich lieber mit akustischen Phänomenen beschäftigen, gibt es von ihm die 7. Folge von **SAMPI**. Hier kann man sich gleich 2 Samples anhören, deren Inhalt viele Leser sicher an bekannte Aussagen erinnern werden!

**Achtung!** Die DISK-LINE lebt inzwischen nur noch von der Substanz. Deshalb: Tut mal was über die Sommerstage und schick auch mal wieder etwas ein. Egal ob Programme, Bilder, Spielelevels, Demos oder was auch immer - es sind Eure Beiträge, die wieder Schwung in die 88k-Welt bringen können!

Best-Nr AT 376 10,- DM

## DISK-LINE 55

Hallo Jungs und Mädels, die dem ATARI XL/XE unangefochten ihre Treue halten! Nach längerer Pause präsentiert sich die DISK-LINE knackevoll mit Software, das garantiert Spaß bis zum letzten Disketten-sektor!

Wer z.B. neugierig ist, was es alles für "Wehrsagekünste" gibt und was sich hinter den geheimnisvollen Bezeichnungen verbirgt, sollte sich mal das Programm **"DIE WAHRSAGEKÜNSTE"** ansehen. Hier erfährt man mehr über z.B. Aeromantie, Molybdamentie bis hin zu Pegetmentie.

Mit letziger Musik und einer schönen animierten Grafik tritt dagegen die **ALPHA-DEMO** ins Rampenlicht. Nach dieser Demo kann man sich das Spiel **BURGER** gönnen, bei dem man in bester Donkey-Kong-Manier seine Burger-Zutaten zusammensam-



main und dabei garstigen Lebensmitteln wie Pepperonis oder Spageteilem ausweichen muß.

Buntierberg geht es weiter mit der 3. Folge vom **DISK-LINE-Viewer** von Reimund Altmeyer, der mit der bereits 8. Folge seines ebenfalls in der Ausgabe enthaltenen **SAMPI-Sample-Beispiele** auch für akustische Darstellung sorgt.

Und obendrein gibt es das 4. Update des **LOTTOPROGRAMMS** von Michael Berg sowie seine Dateien zum Adventure-Kurs hier im ATARI magazin. Also greift zu, noch so langer Pause kann man sich mal wieder ein bit- und bytestarkes Erlebnis gönnen!

**Achtung!** Habt Ihr nicht noch irgendwo ein paar kleine Dateien für die DISK-LINE übrig? Jeder Beitrag ist hochwillkommen, egal ob Programme, Bilder, Spiele-Levels oder was auch sonst noch!

Thorsten Helbing

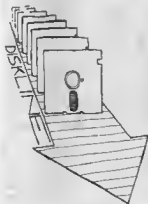
Best-Nr AT 377 10,- DM

## Oldie-Ecke

### Scott Adams Adventures

Diesmal habe ich in der Oldie-Ecke keinen direkten Test, nein, ich will hier nur ein wenig über eine ganze Serie von Grafikadventuren plaudern, die nach vielen Jahren wieder für alle Atan-User zu haben sind.

Alle Spiele von Scott Adams Firma Adventure International sind nun als Shareware freigegeben worden, und das heißt nichts weiter als daß man jetzt von über einem Dutzend der



besten Text-Gralkadventures, die es für unseren kleinen Atari gibt, Kopien besitzen darf!

Sicher wäre es eine tolle Geschichte wenn sich noch mehr Firmen zu solch einem Schritt entschließen könnten, doch bleiben wir erst einmal bei Adventure International. Scott Adams hat Anfang der 80er Jahre einen boomenden Markt entdeckt und mit zahlreichen Abenteuern dafür gesorgt, daß der Adventure-Sektor noch weiter anwachsen konnte.

Es ist Euch bestimmt schon aufgefallen, daß fast alle Adventures, die wir heute als Klassiker wie Schätze in der Disk-Box hüten, aus dieser Zeit stammen, und wenn man sich die Technik der Adventures dieser Zeit ansieht, fällt schnell auf, daß die von Adventure International herausgebrachten Games sowohl in puncto Grafik wie auch im für Adventures so wichtigen Parser anderen Games oft weit überlegen sind.



Dazu kommt dann noch, daß fast alle Adventures vom A.I. eine recht brauchbare Story besitzen und die Texte mit viel Liebe zum Detail geschrieben wurden, so daß der Einstieg in die Geschichten oft nicht allzu schwerfällt.

Äußerst positiv ist auch die Tatsache, daß es von den meisten Adventures sowohl eine englische wie auch deutsche Fassung gibt, was für den typischen Schullengischkenner doch von großem Vorteil ist, denn bei der komplexen Handlung der Games kommt man mit dem normalen Schullengisch meist nicht allzu weit!

Die Scott Adams Adventures wurden inzwischen fast komplett ins PD-Angebot des ABBUC aufgenommen und werden wahrscheinlich auch in Kürze hier bei Power per Post im Angebot sein. Wer die Saga-Adventures und die vielen anderen Titel von Scott Adams noch nicht kennt sollte sich jetzt schon mal einen Bestellzettel herausuchen, es lohnt sich bestimmt!

Sasche Röber

## Matta Blatta

Jeja, Weltraumballerei und kein Ende! Es gibt wohl kaum eine Spielart, die so oft und so gerne gespielt wird wie die gute alte Kellerei am Wellraumkai, wo man mit den hypermodernsten Kemplayts durchs All donert und schlicht auf alles bellert, was sich bewegt!

Bei Matta Blatta handelt es sich um einen recht guten Vertreter dieser Spielgattung, bei dem es wirklich heiß zur Sache geht. Das Spiel scrollt ziemlich flott von links nach rechts, und während des schnellen Fluges sausen uns Unmengen feindlicher Flieger um die Ohren.

Die Grafik ist dabei wirklich überraschend gut und die Animation der Flieger haut einen glatt vom Hocker. Jeder Flieger rollt um seine eigene Achse und die Jäger haben teilweise interessante Flugbewegungen drauf.

Wie es weiter geht könnt Ihr Euch denken, und daher bleibt mir nur noch zu sagen, daß der Sound sich wirklich exzellent an das Spielgeschehen anpaßt!

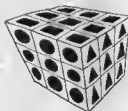
Die Steuerung arbeitet äußerst präzise, und das Spiel macht nach kurzer Zeit wirklich 'ne Menge Spaß, da der Schwierigkeitsgrad zwar knackig aber durchaus noch zu schaffen ist.

**Fazit:** Ein wirklich gelungenes Spiel mit toller Grafik und viel Action, sollte man sich mal ansehen!

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| * Grafik     | 8 | * |
| * Sound      | 7 | * |
| * Motivation | 9 | * |
| * Gesamtl    | 8 | * |

## Mr. Dig

Ah, endlich habe ich mal wieder Poal von meinem PD-Tauschpartnern aus England bekommen, und auf einer der Disketten fand ich ein sehr interessantes Spiel, das ehemals von der kleinen Firma Microdeal kommerziell auf Billig-Tapes vertrieben wurde.



Mr Dig ist eine recht abgespeckte aber immernoch gut spielbare Coverversion des Delasoft-Klassikers Mr. Do! Auch bei Mr Dig gibt es als kleiner Gärtnern in jedem der zahlreichen Levels alle Kirschen einzusammeln, ohne sich dabei von Monstern erwischen zu lassen.

Unser Gärtnern ist aber nicht wehrlos, denn er kennt den Monstern eine magische Kugel entgegenschleudern die immer ein Monster vernichtet und dann nach einiger Zeit wieder zum Gärtnern zurückkommt, um wieder geworfen zu werden.

Bei der Anzahl an Monstern, die einem durch die recht kleinen Level folgen, die immer nur einen Bildschirm groß sind, reicht die Kugel aber nicht aus, um sich erfolgreich seiner Haut zu wehren.

Zum Glück liegen auch einige Äpfel im Garten herum, mit denen man die Monster zerquetschen kann. Hat man alle Kirschen gesammelt oder alle Monster gekillt, geht's in den nächsten Level.

Hin und wieder erscheinen denn noch Monster, die Buchstaben auf der Brat tragen. Diese Monster sollte man schnell erledigen, denn wenn man mit den Buchstaben das Wort EXTRA zusammensammelt, gibt's ein Extraleben, und man kommt einen Level weiter.

Wie gesagt, Mr. Dig ist eine abgespeckte Version von Mr. Dol, was sich sowohl in der viel einfacher gezeichneten Grafik wie auch im schlechteren Sound zeigt. Allerdings ist die Steuerung auch hier recht illusorisch und durch das lustige Spielprinzip macht auch Mr. Dig viel Spaß.

**Fazit:** Wer Mr. Dol nicht hat, braucht Mr. Dig!

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| • Grafik     | 6 | • |
| • Sound      | 5 | • |
| • Motivation | 8 | • |
| • Gesamt     | 6 | • |

Sascha Röver

## Battle Zone

Panzerspiele waren schon immer sehr beliebt und es gibt wohl kein System, auf dem man nicht so einem Stahlmonster über den Bildschirm walzen kann. Auch unser kleiner Atari bildet da keine Ausnahme, denn in Battle Zone geht es in den Panzerkrieg!

Die Aufgabe des Spielers ist eigentlich recht simpel. In jedem Level gibt es eine bestimmte Anzahl feindlicher Panzer zu verschrotten, ohne dabei selbst zur Coladose umgebaut zu werden.

Das Spiel selbst präsentiert sich in 3D Vektorgrafik, leider ohne gefüllte

Flächen, aber trotzdem ganz nett anzusehen. Der eigene Panzer ist nicht auf dem Schirm zu sehen, dafür bekommt man aber eine sehr tolle Cockpitaussicht geboten. In der die feindlichen Panzer wirklich sehr bedrohlich wirken, besonders wenn sich ihre Bordkanone langsam auf den eigenen Panzer ausrichtet!

Langsam, dieses Wort hat im Spiel eine ganz besondere Bedeutung, denn sowohl der eigene Panzer wie auch die Gegner bewegen sich eher lahm und ein klein wenig ruckelnd über die 3D Landschaft.

Der Sound beschränkt sich auf einige mässige FX, und der Spielverlauf bietet leider auch nicht allzu viel Abwechslung, denn außer ein Feindpanzer einschießen, die Felsen als Deckung nutzen und Panzer abknallen läuft hier nichts!

Auf Dauer etwas eintönig, ein Gag wie Infanterieangriffe oder Luftunterstützung hätte dem Spiel sicher mehr Reiz verliehen. So kann auch nur die recht nette Vektorgrafik das Spiel über eine mittelmässige Wertung herausbringen.

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| • Grafik     | 8 | • |
| • Sound      | 4 | • |
| • Motivation | 6 | • |
| • Gesamt     | 6 | • |



## PD-MAG 4/98

Widermal bahnt sich eine neue Ausgabe des mit dem ABBUC-Clubmagazin erfolgreichsten Diskettenmagazins seinen Weg zu den XL/XE-Computern der ATARI 8Bit-Familie. Sascha Röver hat wieder eine Menge Texte und Software aufgetrieben, und so sind beide Disketten mal wieder reichlich gefüllt, so daß man ruhig neugierig darauf sein darf, was sich da so alles angesammelt hat und zum kräftigen Herumstöbern einlädt!



Der Eintritt in diese PD-Welt wird wie immer durch das Intro eröffnet, das nach einiger Lade- und Rechenzeit erscheint. Es baut sich langsam und dann immer schneller eine Mauer auf, von der schließlich von einer Leuchtschnitt am unteren Bildschirmrand begleitet einzelne Steine herunterfallen, die das Wort PD-MAG herauslösen, wozu es dann noch eine kleine Musik zu hören gibt.

Wer den Aufbau der Mauer beschleunigen will, kann auch START drücken. Sobald man das Intro verlassen hat, findet man sich wenig später im Vorwort wieder, das wie immer vor einem roten Hintergrund auftaucht!

Hier schreibt der PD-Mag-Herausgeber, daß noch nie so viele Berichte bei ihm eingegangen seien und er deshalb weiter "mit Volldampf voraus" fährt. Außerdem hofft er, daß "alle an Bord bleiben, wenn der PD-Dampfer weiter durch die Welten tuckert". Man kann Sascha bei dieser originellen Einladung nur zustimmen!

# ATARI magazin - PD-MAG

Leider aber gibt es im Vorwort nur wieder die altbekannte Melodie zu hören, eine neue wie früher z.B. "Morbi" oder "The Glide" wäre nicht unbedingt schlecht. Vielleicht will Sascha aber auch nur, daß man das Vorwort mit an der Melodie kennt, das wäre zumindest eine Erklärung. Wie dem auch sei, dem Vorwort schließt sich wie üblich das Auswahlmenü an. Diesmal war der Platz durch die vielen Berichte etwas knapp geworden, deshalb verkündet die oberste Bildschirmzeile auch, daß es kein Koala-Bild zu laden gibt.

Die nächste Nachricht ist allerdings ein echter Hammer. So soll die Firma Software Seidel noch einige 130 XE-Computer zum Verkauf anbieten. Wer also mal vor einigen Zeiten seinen XL oder XE verkauft hat und nun denkt, daß er ihn doch lieber behalten hätte, der kann hier zugreifen und erhält die Chance, ein neuwertiges Gerät zu erhalten.

Als letzte Meldung erwähnt Sascha die Ende Oktober stattgelundene AB-BUC-Jahreshauptversammlung in Herten, die inzwischen sozusagen zum Melka der ATARI-Fans und zu einer Versammlung und Messe in einem geworden ist.

In der Rubrik "Intern" liefert Sascha wieder neben dem Impressum und den (Bezugs-) Adressen auch die "Riet & Tel"-Ecke, wo Sascha eine Frage eines Lesers beantwortet und gleichzeitig eine neue stellt (Laufschritt, die im OLI läuft und von Basic aus steuerbar ist).

Außerdem wird noch die Frage eines anderen Lesers geklärt. Stichwort Basic: Im Basic-Kurs steht wieder etwas sehr nützliches, nämlich wie man eine feste Überschrift in Graphics 0 programmiert (die dann auch nicht durch das Löschen des Bildschirms wieder verschwindet).

In den Clubinfos kündigt Sascha eine PD-Mag-Slideshow (Bilderdiashow) an, erklärt etwas zum neuen Wettbewerb und berichtet, was es so Neues vom PD-World-Versand gibt. Dann gibt es noch den Wettbewerbs-Text, in dem der letzte Wettbewerb ausgewertet und gleich ein neuer gestartet wird. Diesmal gilt es, ein Intro, Musikstück, eine Demo oder Grafik zu programmieren oder malen, also eine breite Palette von Möglichkeiten für kreative ATARI-Freunde!



Als letzter Text der Rubrik schließt sich der Workshop mit den Pflegeanleitungen an, wo Sascha erläutert, wie man seinen Drucker vernünftig reinigen und pflegen kann.

Um ein ebensozisches Gerät geht es auch beim Hardwaretest, hier hat Sascha den ATARI 1029-Drucker unter die Lupe genommen und ihm durchaus gute Noten bescheinigt. Er meint jedoch, daß es einen Nachteil gibt, so sind die Farbbänder für diesen Druckertyp immer schwerer aufzutreiben. Was im Vorwort angedeutet wurde, das kann man sich auch gleich im Forum ansehen: Die Leserbriefecke ist prall gefüllt.

Daneben findet man noch einen Special-Bericht über den (für Sascha eher enttäuschenden) Computertag in Gelsenkirchen und als dritten Text im Bunde wieder die bekannten Kleinanzeigen.



## Mitarbeit

### Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viele zu wenige User davon Gebrauch.

Sich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag besteuern können. Also schreibt einmal bis dann, Ever Atari-Team.

**Verlag Werner Rätz**

**PF 1640 - 75006 Bretten**



Schaut man nun gleich mal zu den ATARI-Neuigkeiten, gibt es hier dafür umso mehr zu lesen. Die erste Nachricht ist allerdings schon etwas älter, so verkündet sie nämlich davon, daß PPP das SYZGYG einstellt.

Weiter gibt es zu lesen, daß es noch Kassetten-Restposten beim PD-World-Versand zu haben gibt, daß das Spiel DOOM für das VCS nur auf einem VCS Emulator laufen wird, daß noch 20 Hint-Hunt-Bücher vorrätig sind, daß Hasbro ATARI gekauft hat und wieder einige alte Spiele im neuen Gewand aufliegt, womit der Tramiet-Clan endgültig alle Rechte an ATARI verschreibt hat.

Auch die Software-Tests weiterem mit Texten. So wird als kommerzielles Spiel DONKEY KONG JR. behandelt, der Megahit wurde SUPER COBRA, den Oldie stellt SPACE-EGGS.

Dazu ist in der Anwenderecke der polnische FIRE DISKCOPY-Diskettenkopierer vertreten. Im Text "Aktuell" verkündet Sascha, daß es bald neue PD-Mag-Clubdisks mit den Programmen der letzten Giga-Competition geben wird (meiner Meinung nach ist dieser Text bei den Software-Tests eher deplatziert, da es hier gar nicht um Testen geht, weshalb er bei "ATARI Neues" viel passender aufgehoben wäre), dazu gesellen sich die Texte "Top Ten" (wo sogar 7 Leute mitgemacht haben, weshalb es einige Bewegung in den Plätzen gab) und "Soft-Hunt", wobei Sascha schon überlegt, diesen Bericht einzustellen, da es inzwischen ja nur noch sehr wenige Händler gibt. Trotzdem hat er auch hier wieder einige Infos zusammengetragen.

Die Rubrik "Tips" beinhaltet wieder die üblichen Freezerpokes, Adventure-Lösungen und auch allgemeine Tips. Zutüffler geht es dann wieder in der Rubrik "Outside" zu.

Als Buchtip wird hier "Per Anhalter durch die Galaxis" empfohlen, der VSC-Corner berichtet über das Geschicklichkeitsspiel PITFALL und ein Flipper-Spiel, und der Filmtip beschäftigt sich mit JURASSIC PARK 2.

Wer jetzt neugierig auf die Software ist, der kann den Text über die Programme lesen, wobei ich hier lobend erwähnen muß, daß Sascha diesmal ausführlicher darauf eingegangen ist und man so einen wirklich guten Überblick bekommt.

So schreibt er Informationen zu CYBEREVE und LOVERS, zwei interessanten Bilerdemos in einer Sonderausführung, über die Grafikdemo BALTO, das Spiel MISSILE (wie im Modul MISSILE COMMAND, nur diesmal als Basic-Version), die Dart-

Verwaltungssoftware DARTS, die Samplerdemo QUEEN (die für einen Sampler erstaunlich lange zu hören ist), das Spiel LEMMINGS (eine Demo), das Rennauto-Labyrinthspiel MIDAS MAZE und zu guter Letzt THINK AND WORK, eine Sokoban-Variante und somit genau richtig für Knobel- und Strategielans.



**Fazit:** In konkurrenzloser Art und Weise zeigt Sascha auch mit dieser Ausgabe, was in PD-Software steckt. Die vielen Berichte tun das ihre dazu, und so erhält man wieder eine Kaskade Informationen und Softwareempfehlungen, den man ohne weiteres nur (und gerade im Winter) wärmstens empfehlen kann!

Thorsten Helbing (WASEO)

Best.-Nr. PDM496 DM 12,-



## Das Geburtstagsblatt

Liebe Atari-Freunde, sicherlich werden sich einige an den historischen Kalender erinnern. Jetzt haben wir etwas Neues im Angebot. Auf der rechten Seite finden Sie einen Musterausdruck des Geburtstagsblattes.

Dabei handelt es sich um ein individuelles Geburtstagsgeschenk, das für jede Person einzeln produziert wird.

Gedruckt wird das Geburtstagsblatt auf ein DIN A4-Blatt (Papier hochweiß/hellgrau marmoriert, 90 g/m²).

## Sonderaktion

Bestimmt können Sie mit diesem Geburtstagsblatt Ihren Freunden, Bekannten und auch sich selbst eine kleine Freude machen.

Daher können Sie heute für 6 Personen dieses Geburtstagsblatt für

**nur DM 18,-**

bei uns bestellen. Dies bedeutet, für nur 3,- DM können Sie jemanden eine Freude machen. Diese Gelegenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Tragen Sie auf unserem Bestellschein deutlich die Vor-, Nachnamen und Geburtsdaten an.

**Power per Post - PF 1640  
75006 Bretten**



## Adventure-Corner

Hierlich willkommen zur 7. Ausgabe! Ich hoffe, daß wir es trotz aller schlechten Mitteilungen noch einmal schaffen, GEMEINSAM das ATARI-Magazin zu gestalten und zu erhalten.

Heute behandeln wir nach "Untersuche" weitere SEHR WICHTIGE Verbren für unser Abenteuer.

### 4.2.2 Nehmen

Die Routine befindet sich ebenfalls auf der Diskline (E."D.NEHMEN LST").

#### Vorbemerkungen:

Gegenstände können nur dann genommen werden, wenn sie IM selben Raum sind wie der Spieler ( $G\$(X,Y)=A$ ) und nicht bereits genommen wurden ( $G\$(X,Y)=1$ ) oder in einem anderen Gegenstand enthalten sind ( $G\$(X,Y)=2$ ).

Nichts geht ohne das NEHMEN von Gegenständen, denn wie wollen wir einen Vampir plählen, ohne zuvor einen Pfahl genommen zu haben...? Womit wir beim Thema wären: es gibt nicht sofort einen "Pfahl" - wir bedienen uns der gebrochenen Radspeiche zu Beginn des Spieles, die wir zuvor durch "Untersuche die Kutsche" entdeckt haben...

Falls der Spieler nun "NEHME RAD-SPEICHE" eingibt, soll in seinem Inventar nicht die Radspeiche erscheinen! - Diese soll verschwinden - und in den PFAHL umgewandelt werden, was in Zeile 560 geschieht!

#### Zeile bewirkt:

**550** Wir fragen, ob das zu nehmende Objekt die Radspeiche ( $O1=23$ ) ist. Wenn  $O1=23$  dann  $O1=8$ . Wir übergeben noch den Wert von A (Aktueller Ort des Spielers) an die Variable Z, damit nun auch der PFAHL im gleichen Raum wie der Spieler ist und infolge dessen genommen werden kann!

**551** Wenn der Spieler "NIMM ALLES" eingibt ( $O1=50$ ), dann springen wir in die Unteroutine ALLES in Zeile 560.

**552** Ist der Zustand des Gegenstandes  $=1$ , befindet er sich also bereits im Inventar des Spielers? Dann drucke: "Das hab' ich schon".

**553** Ist der Zustand des Objektes  $=2$ , also Bestandteil eines anderen Gegenstandes? Dann drucke "Das kann ich nicht so einfach nehmen".

**554** Für Gegenstände ab Nr 21 (=unbewegliche!!!) "Da hab' ich mich wohl doch etwas übernommen".

**555** Ist der Gegenstand NICHT am gleichen Ort wie der Spieler? ( $Z \neq A$ ), "Das kann ich auf Anhieb nirgends sehen". Nachdem nun sichergestellt ist, daß der Gegenstand genommen werden kann, wird in Zeile 556 der genommene Gegenstand ausgedruckt und sein Zustand im String  $G\$\text{--}1$  gesetzt.

#### ALLES:

Diese Sonderfunktion des Subentatives Alles, das einzige Wort, das nicht gleichzeitig ein Handlungsobjekt ist, erlaubt uns auf komfortable Art und Weise alle Gegenstände zu nehmen, die in greifbarer Nähe sind!

**Zeile 560:** In einer Schleife durchsuchen wir die ersten 20 Objekte und prüfen, ob sie im selben Raum wie der Spieler sind ( $=A$ ). Wenn ja, wird das Objekt in das Inventar des Spielers überführt ( $=1$ )!

**561** sind alle Gegenstände geprüft, zurück zur Eingabe.

**562** Konnte KEIN Gegenstand genommen werden, drucke "Hier ist nichts, was mich interessiert.". RE-TURN.

### 4.2.3 Legen

Die Routine befindet sich ebenfalls auf der Diskline: (E."D.LEGEN LST").

#### Vorbemerkungen:

Gegenstände können nur abgelegt werden, wenn sie sich IM Inventar des Spielers befinden ( $G\$(X,Y)=1$ ) und nicht Bestandteil eines anderen geworden sind ( $G\$(X,Y)=2$ ).

Auch hier gilt wieder: Wenn der Spieler die Radspeiche legen will, denn müssen wir uns klar machen, daß diese nicht mehr existiert und dem Pfahl gleichzusetzen ist!

#### Zeile bewirkt:

**575** Wir fragen, ob das abzugebende Objekt die Radspeiche ( $O1=23$ ) ist.

## PD - Neuheiten - Übersicht

|        |                   |        |
|--------|-------------------|--------|
| PD 413 | New Stuff 3       | DM 7,- |
| PD 414 | Mr. Dig           | DM 7,- |
| PD 415 | Plot              | DM 7,- |
| PD 416 | Voice of Silents  | DM 7,- |
| PD 417 | Rotten Juice Demo | DM 7,- |
| PD 41  | Graß-Silghtshow   | DM 7,- |
| PD 419 | Magic Read        | DM 7,- |

Mehr Informationen zu den neuen PD-Disketten finden Sie auf den Seiten 22 und 23.

Wenn O1=23 dann O1=8: Wir übergeben noch den Zustand des Objektes [G\$(15,16)] an die Variable Z, damit im folgenden ein Vergleich erfolgen kann.

**576** Ist der Zustand des Gegenstandes=-2, also Bestandteil eines anderen Gegenstandes ODER handelt es sich um den Pfahl (O=8), dann drucken wir: "Das kann ich nicht so einfach nehmen"

**577** Wenn der Spieler "LEGE ALLES" eingibt, O1=50, dann springen wir in die Unteroutine ALLES in Zeile 590

**578** Ist der Zustand des Gegenstandes <>1 und <>2, also NICHT im Inventar des Spielers, dann drucke: "Das habe ich nicht." Nachdem nun sichergestellt ist, daß der Gegenstand abgelegt werden kann, wird in den Zeilen 579-580 der genommene Gegenstand ausgedruckt und sein Zustand im String G\$ = A[aktueller Ort des Spielers] gesetzt.

## ALLES:

Diese Sonderfunktion des Substantivs Alles, das nicht gleichzeitig ein Handlungsobjekt ist, erlaubt uns, wir bereits beim Verb Nehmen, alle Gegenstände abzulegen, die im Inventar(=-1) sind!

**Zeile 590:** In einer Schleife durchsuchen wir die ersten 20 Handlungsobjekte und prüfen, ob sie im Inventar(=-1) des Spielers sind. Wenn ja, wird das Objekt in den Raum des Spielers überführt (=A):

**Zeile 591:** Sind alle Gegenstände geprüft, zurück zur Eingabe

**Zeile 592:** Konnte KEIN Gegenstand abgelegt werden, drucke "ich habe nichts zum ablegen." RETURN

## 4.2.4 Öffnen

(E"D:OEFFNEN.LST)

Das Öffnen erfordert lediglich die Abfrage, welches Objekt geöffnet

werden soll, worauf anschließend eine PRINT(?)-Anweisung folgt

## Zeile bewirkt

**600** Soll die Gusform (O1=10) geöffnet werden? Dann drucke "Die Gusform ist leer"

**601** Die Zange (O1=10)? Dann "Die Zange funktioniert"

**602** Die Huelse (O1=11) und ist Z(ustand)=-1? Dann "Die Huelse ist offen!"

**603** Die Kutsche (O1=21) oder die Tür (O1=30)? : UND ist der Spieler(A) in oder vor der Kutsche(A=2 OR A=3)?, dann "Die Tür ist offen"

**604** Die Leiche (O1=28)? Dann "Manchmal überkommen mich merkwürdige Ideen"

**605** Der Holzboden (O1=31) dann "Der Holzboden lässt sich nicht öffnen." Besonders wichtig sind die Zeilen 609-616

**609** Ist das Objekt weder die Silber- noch die BleiPATRONE (O1<17 UND O1<18), dann springe in Zeile 824!

**610** Existiert die PATRONE noch gar nicht? [G\$(33,34)="00" UND G\$(35,36)="00"], dann "Welche Patrone?"

**611** Belindet sich die Zange zum ÖFFNEN der Patronen nicht im Inventar des Spielers? [G\$(21,22)<"1", dann "Womit soll ich das tun?"

**612** Ist der (Z)ustand der Patrone bereits =-3? Dann "Die Patrone ist bereits zerlegt."

**613** Ist der (Z)ustand der Patrone =-2? Dann "Die Patrone ist im Gewehr!"

**614** Ist die Patrone im Inventar (Z=-1)? Dann sei jetzt die HUELSE[G\$(29,30)="1"] im Inventar. "Patrone zerlegt."

**615** Handelte es sich um die Silber-

patrone(O1=17), dann sei jetzt der Zustand der SILBERpatrone [G\$(33,34)="3"] zerlegt. Statt dessen befindet sich im Inventar wieder die SilberKUGEL [G\$(25,26)="1"].

**616** Handelte es sich um die BLEIPatrone(O1=18), dann sei diese jetzt zerlegt [G\$(35,36)="3"]. Statt dessen befindet sich im Inventar wieder die BleiKUGEL [G\$(27,28)="1"].

**617** Springt zurück ins Hauptprogramm. 824 Mitteilung "Das kann ich leider nicht öffnen" für alle anderen Gegenstände.

## 4.2.5 Schließen

(E"D:SCHLIESS.LST")

Das Schliessen wird ähnlich dem Öffnen programmiert

## Zeile bewirkt

**625** Soll die Gusform (O1=10) geschlossen werden? Dann drucke "Die Gusform ist geschlossen"

**626** Die Zange(O1=11) dann springe nach Zeile 601

**627** Die Huelse(O1=15) und ist Z(ustand)=-2? : "Die Huelse ist geschlossen"

**628** Die Kutsche (O1=21) oder die Tür (O1=30)? : UND ist der Spieler in oder vor der Kutsche (A=2 OR A=3)?, dann "Die Tür ist geschlossen."

**629** Die Leiche(O1=28)? : "Ich habe ihn nicht geöffnet!"

**630** Der Holzboden(O1=31) : "Der Holzboden ist geschlossen." Besonders wichtig sind die Zeilen 634-641

**634** Ist das Objekt weder die Silber- noch die BleiPATRONE (O1<17 UND O1<18), dann springe in Zeile 624!

**635** Existiert die PATRONE noch gar nicht? [G\$(33,34)="00" UND G\$(35,36)="00"], dann "Welche Patrone?"

**636** Befindet sich die Zange zum ÖFFNEN der Patronen nicht im Inventar des Spielers? [G\$(21,22)=-1] dann springe in Zeile 611.

**637** Ist der (Zustand der Patrone bereits =1? Dann ?"Die Patrone ist am Stück."

**638** Ist der (Zustand der Patrone =2 dann springe in Zeile 613

**639** Ist Die Patrone nicht im Inventar (Z=1) oder zerlegt (Z=3) und ist die HUELSE im Inventar [G\$(29,30)=-1] oder im Raum des Spielers [G\$(29,30)=H\$(11,12)] dann ?"Ich drücke die Kugel in die Huelle." Die Huelle wird Bestandteil der PATRONE [G\$(29,30)=-3].

**640** Handelte es sich um die Silberpatrone [O1=17], dann sei jetzt der Zustand der SILBERpatrone [G\$(33,34)=-1] geschlossen. Die SilberKUGEL [G\$(25,26)=-1] wird Bestandteil der SilberPATRONE.

**641** Handelte es sich um die Bleipatrone [O1=18], dann sei diese jetzt geschlossen [G\$(35,36)=-1]. Die BleiKUGEL [G\$(27,28)=-3] wird Bestandteil der BleiPATRONE

**642** Springt zurück ins Hauptprogramm

**649** Mitteilung "Das könnte ich nicht mal öffnen" für alle anderen Gegenstände

## 4.2.6 Ziehen

(E'DZIEHEN LST)

### Zeile bewirkt

**650** Bei Seil, Stahl, Gewehr (O1=8,9) und wenn diese im selben Raum wie der Spieler (Z=A) oder im Inventar (Y=0) sind, geben wir aus: "Okay - ich bin bereit..."

**651** Wenn O1=21 (Kutsche) dann ?"Ich bin kein Pferd und zum Esel machen tu ich mich auch nicht!"

**652** Wenn O1=26 (Regal) dann

?Das Regal ist fest vernagelt."

**653** Wenn O1=27 (Bett) dann ?Das Bett ist fest mit dem Boden verbunden. Keine Chance."

**654** Wenn O1=28 (Leiche) dann ?"Ich lasse ihm seinen letzten Frieden..."

**655** Wenn O1=29 (Fenster) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 offen ist [R\$(141,142)=-10] dann ?Das Fenster ist - offen. "

**656** Wenn O1=29 (Fenster) dann springe nach Zeile 624

**657** Wenn O1=30 (Tür) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 offen ist [R\$(133,134)=-10] dann ?"Die Tür ist -, offen. "

**658** Wenn O1=30 (Tür) dann springe nach Zeile 603

**674** Ansonsten ?"Die Zieherei bringt mich nicht weiter.": RETURN

## 4.2.7 Drücken

(E'D DRUECKEN LST)

### Zeile bewirkt

**875** Ist O1=9 (Gewehr) und ist dieses im selben Raum wie der Spieler (Z=A) oder im Inventar (Y=0), dann ?"Das Gewehr verhält sich ruhig..."

**678** Wenn O1=21 (Kutsche) dann springe nach Zeile 651

**677** Wenn O1=26 (Regal) dann springe nach Zeile 652

**678** Wenn O1=27 (Bett) dann springe nach Zeile 653

**679** Wenn O1=28 (Leiche) dann springe nach Zeile 654

**680** Wenn O1=29 (Fenster) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 nicht offen ist [R\$(129,130)=-00] dann ?"Das Fenster ist zu. "

**681** Wenn O1=29 (Fenster) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum

10 offen ist [R\$(129,130)=-10] dann ?"Das Fenster ist - zerstört..."

**682** Wenn O1=30 (Tür) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 nicht offen ist [R\$(133,134)=-00] dann ?"Die Tür ist zu..."

**683** Wenn O1=30 (Tür) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 offen ist [R\$(133,134)=-10] dann ?"Die Tür ist - zerstört..."

**699** Ansonsten ?"Die Drückerei bringt mich nicht weiter.": RETURN

Mit obigen Verben sind wir nun imstande, Gegenstände aufzunehmen (=1) und abzulegen (=A)

Weiterhin dürfte klar geworden sein, wie man Gegenstände öffnet und wieder schließt, wie man Gegenstände in andere Gegenstände einlegt (=2) und BESTANDTEIL von anderen werden läßt (=3).

Ebenso wurde dargestellt, wie das Bewegen von Gegenständen erfolgt

Unser um diese Befehle erweitertes Hauptprogramm können wir mit (SAVE"DH5BAS") auf der Rückseite der I.L d S-Diskette sichern.

Des nächsten Mal erwarten uns die RESTLICHEN VERBEN!

Ausserdem, was wohl das WICHTIGSTE sein wird, eine komplette AUFLISTUNG aller Teil-Programme und Routinen, damit wir den Überblick nicht verlieren bzw wieder gewinnen...

Mit den besten Wünschen für mehr Spaß an unserem (ATARI)Hobby - verabschiede ich mich für heute

Michael Berg





## Adventure-Corner

Und wieder und hoffentlich nicht zum letzten Mal sage ich "Herzlich willkommen" zur 8. Ausgabe - wahrlich ich sage Euch: wir werden heute den Hauptpart unseres Adventure-Programmierkurses abschließen! Also - frisch ans Werk - Diskette eingelegt und HP5 BAS gebootet, um zu sehen, was wir bisher geleistet haben

### 4.2.8 Losbinden

Wir booten von der Diskette (E:"D:\LOS BINDE.LST")

#### Vorbemerkungen:

Das (Los)binden dient dem gezielten Entfernen von befestigten Gegenständen, wie z.B. eines Seils. Wobei der Zustand (Z) des betreffenden Gegenstandes [G\$(O1\*2-1,O1\*2)] mit Z=2 als "befestigt" gilt. Ist der Zustand der des aktuellen Raumes, in dem der Spieler sich befindet (Z=A) oder im Inventar (Z=1), dann ist der Gegenstand NICHT befestigt. Gleichermassen kann das Wort BINDEN verwendet werden, was in Zeile 701 geprüft wird und eine Verzweigung in die Routine "Befestigen = Festbinden" erfolgt

#### Zeile bewirkt

**700** Wir überprüfen, ob das loszubindende Objekt das Seil (O1=6) oder die Drahtschlinge (O1=19) ist. Falls nicht, drucken wir mit ? "Die Binderei bringt mich nicht weiter."

**701** Wurde vom Parser des Wort FEST oder AN (O1=26 OR O1=28) gefunden, dann springe in Zeile 725 - dies gilt dann, wenn "BINDE MIT oder BINDE AN" benutzt wurde!!! - d.h. kein LOS- sondern ein FESTbinden gemeint ist...

**702** Ist das Seil gemeint (O1=6) und befindet sich dieses im Inventar (Z=1), dann erfolgt die Ausgabe "Ist doch gar nicht festgemacht!"

**703** Ist der Spieler NICHT in Raum 6

(GRUBE!) UND ist das Seil (O1=6) befestigt gewesen (Z=2), dann ? "Losgemacht!": Übernehme Seil in Inventar [G\$(11,12)=-1] ist der Spieler in Raum 5 (A=5) UND ist die Verbindung von Raum 5 nach Raum 6 schon geöffnet [R\$(75,76)=-"00"] dann setze die Raumverbindung zur Grube als offen [R\$(75,76)=-""]". Somit ist klar, daß der Zugang bereits durch "UNTERSUCHE BUESCHE" entdeckt wurde!!!

**704** War die Drahtschlinge gemeint (O1=19) und ist diese noch nicht im Spiel (Z=0) dann ? "Ich befreie ihn von der Würgeschlinge.". Diese geht AUTOMATISCH in unser Inventar über! [G\$(37,38)=-"1"] Dies ist die Annahme, daß der Spieler die Schlinge losmacht - und nicht wieder ablegt!

**705** Will der Spieler erneut die Schlinge lösen (O1=19), was ja nur Einmal machbar ist(!), erfolgt die Meldung "Die Schlinge habe ich bereits gelöst" 724 Wir verlassen die Unteroutine "Losbinden" mit RETURN

### 4.2.9 Befestigen

(E:"D\BEFESTIG.LST")

#### Zeile bewirkt

**725** Wir überprüfen, ob das loszubindende Objekt das Seil (O1=6) oder die Drahtschlinge (O1=19) ist. Falls nicht, ? "Die Befestigung bringt mich nicht weiter."

**726** Ist das Seil gemeint (O1=6) und ist dieses bereits festgemacht (Z=2), dann erfolgt die Ausgabe: "Ist doch schon festgemacht!"

**727** Ist der Spieler NICHT in Raum 6 (GRUBE!) UND ist das Seil (O1=6) NICHT befestigt (Z=1), dann ? "Befestigt.". Das Seil ist somit im Zustand BEFESTIGT [G\$(11,12)=-"2"] Ist der Spieler in Raum 5 (A=5) UND ist die Verbindung von Raum 5 nach Raum 6 schon entdeckt worden [R\$(75,76)=-""]", dann ist der Weg

nach unten jetzt offen [R\$(75,76)=-"06"].

**728** War die Drahtschlinge gemeint (O1=19) und ist diese im selben Raum wie der Spieler (Z=A) ODER im Inventar (Z=0), dann ? "Soll ich ihm die Schlinge wieder um den Hals legen? - Nein!"

**749** Wir verlassen die Unteroutine "Befestigen" mit RETURN

### 4.2.10 Zerstören

(E:"D\ZERSTOER.LST")

#### Zeile bewirkt

**750** Soll nicht das Fenster (O1=29) oder die Tür (O1=30) "zerstört" werden, dann ? "Gewalt wende ich nur in notwendigen Situationen an." RETURN

**751** Wer das Fenster gemeint UND befindet sich der Spieler bei der Hütte (A=9) UND ist das Fenster (noch) heil [R\$(141,142)=-""] dann ? "Mit meinem Ellbogen zerschlage ich das Fenster." Der Weg IN und AUS der Hütte ist nun möglich! [R\$(141,144)=-"1009"]

**752** Wer das Fenster gemeint UND ist der Spieler VOR oder IN der Hütte (A=8) UND ist der Durchgang offen [R\$(141,142)=-"10"] dann ? "Das Fenster ist - offen."

**753** Die Tür soll "zerstört" werden? (O1=30) UND der Spieler ist VOR oder IN der Hütte (A=8) UND der Weg ist nicht offen [R\$(133,134)=-"00"]", dann ? Nichts zu machen."

**754** Die Tür (O1=30) UND der Spieler VOR oder IN der Hütte (A=8) UND der Weg frei [R\$(133,134)=-"10"] dann ? "Die Tür ist - offen."

**755** RETURN zum Verlassen der Routine "ZERSTOERE".

### 4.2.11 Reparieren

(E:"D\REPARIER.LST")

#### Zeile bewirkt

**775** Handelt es sich NICHT um das Fenster (O1<29) und NICHT um die Tür (O1<30), dann ? "Reparaturen tätige ich nur, wenn sie etwas versprechen."

**776** Das Fenster soll repariert werden (O1=29) UND der Spieler ist VGRm oder IM Haus (A>8) UND das Fenster ist NICHT zerstört, d.h. die Richtung ist (noch) verschlossen [R\$(141,142)="00"], dann ? "Des Fensters ist nicht kaputt!"

**777** Wie 776, nur ist das Fenster bereits zerstört [R\$(141,142)="10"] dann ? "Das Fenster ist wirklich nicht mehr zu reparieren."

**778** Die Tür (O1=30) der Hütte (A>8) soll repariert werden? UND der Weg ist noch nicht offen [R\$(133,134)="00"], dann ? "Die Tür ist voll intakt und gut verschlossen."

**779** Wie Zeile 778 aber der Weg ist offen [R\$(133,134)="10"], dann drücken wir "Die Tür ist zerschmettert eine neue ist wohl nötig."

**788** Mit RETURN zurück ins Hauptprogramm

## 4.2.12 Entladen

(E."D"ENTLADEN LST")

### Zeile bewirkt

**800** Wenn NICHT das Gewehr gemeint ist (O1<9), dann drücken wir mit ? "Was will ich entladen?" RETURN

**801** Wenn das Gewehr im Raum des Spielers ist (Z=A), dann nehmen wir es automatisch [G\$(17,18)="-1"] ? "Gewehr genommen"

**802** Wenn sich die SILBER-Patrone im Gewehr befindet [G\$(33,34)="-2"] dann ändert sich deren Zustand zu G\$(33,34)="-1" und sie befindet sich nun im Inventar des Spielers. ? "Gewehr entladen." RETURN

**803** Wenn sich die BLEI-Patrone im Gewehr befindet [G\$(35,36)="-2"]

dann ändert sich deren Zustand zu G\$(35,36)="-1" ? "Gewehr entladen." RETURN

**824** Ansonsten zurück ins Hauptprogramm mit ? "Das Gewehr ist nicht geladen." RETURN

## 4.2.13 Laden

(E."D"LADEN LST")

### Zeile bewirkt

**825** Ist NICHT das Gewehr gemeint (O1<9) dann ? "Was will ich laden?" RETURN

**826** Wenn das Gewehr im Raum des Spielers ist (Z=A), dann nehmen wir es automatisch [G\$(17,18)="-1"] ? "Gewehr genommen."

**827** Wenn weder die SILBERpatrone [G\$(33,34)="-3"] NOCH die BLEIpatrone [G\$(35,36)="-3"] existiert, dann ? "Ich habe keine Patronen." RETURN

**828** Befindet sich die SILBERpatrone im Raum des Spielers [VAL(G\$(33,34))=A], dann nehmen wir diese automatisch [G\$(33,34)="-1"]

**829** Befindet sich die BLEIpatrone im Raum des Spielers [VAL(G\$(35,36))=A], dann nehmen wir diese automatisch [G\$(35,36)="-1"]

**830** Wenn sich die SILBER-Patrone im Inventar befindet [G\$(33,34)="-1"] dann ändert sich deren Zustand zu G\$(33,34)="-2", wodurch sie nun im Gewehr verweilt ? "Gewehr geladen." RETURN

**831** Wenn sich die BLEI-Patrone im Inventar befindet [G\$(35,36)="-1"] dann ändert sich deren Zustand zu G\$(35,36)="-2", ? "Gewehr geladen." RETURN

**849** Nach ? "Das Gewehr ist geladen" zurück mit RETURN

## 4.2.14 Erschossen

(E."D"ERSCHIES.LST")

### Zeile bewirkt

**850** Ist das Gewehr NICHT im Inventar des Spielers [G\$(17,18)("<"))=1] UND NICHT im Raum des Spielers [VAL(G\$(17,18))<A] dann ? "Womit soll ich schießen ?" RETURN

**851** Wenn O1<47 dann ? "Ich bin doch kein schiesswütiger Idiot." RETURN

**852** Soll auf den Werwolf geschossen werden (O1=48) UND dieser ist nicht da (Z<A) dann ? "Welcher Werwolf...?" RETURN

**853** Soll auf den Vampir geschossen werden (O1=47) UND dieser ist nicht da (Z<A) dann ? "Ein Vampir? Wo dann?" RETURN

**854** Ist weder die SILBER- noch die BLEI-Patrone im Gewehr [G\$(33,34)("<"))=2] G\$(35,36)("<"))=2] dann GOSUB Zeile 827 (es werden Patronen, Ladezustand überprüft) Wenn keine Patronen gefunden wurde (=3) dann zurück mit RETURN

**855** Wenn der DRECK im Gewehr nicht mit dem DRAHT entfernt wurde [Wir prüfen das anhand der Markierung im String H\$(18,18)("<"))=1] dann führt das zum "Schuß nach hinten" und zum Tod des Spielers Wir übergeben den zu ladenden Text mit dem String Z\$="D-REINTGD.TXT" :Ausdruck mit GOSUB 90 GOSUB 91:GOTO 80 (neues Spiel...?)

**856** Der Spieler schoß auf den Vampir (O1=47) dann ? "Er sinkt wimmernd in sich zusammen." H\$(17,17)="3" Der Spieler erhält 5 Punkte! POKE 1023,PEEK(1023)+5

**857** Falls der Spieler NICHT bereits seinen 58. Zug erreicht hat, was bedeutet, er befindet sich im Zeitpunkt des Schusses IN der Hütte (PEEK(1022)(<58)) dann registrieren wir mit H\$(15,15)="V" seinen (anschließenden) Tod durch einen Vampir und springen nach Zeile 220 (Dort wird der entsprechende Text ausgegeben.)

**858** Wenn auf den Werwolf gezielt wurde (O1=48) und die Zugzahl ebenfalls unter 58 ist (d.h. der Spieler ist in der Hütte!), denn ? "Der Schuss beiläufig - in meiner Penik schiesse ich vorbei!": ? : H\$(15,15)="W":GOTO 220. Wir registrieren den Werwolf als den "Mörder" des Spielers und springen in den Handlungsteil, wo der entsprechende Text ausgegeben wird

**859** Da der Spieler nun NICHT mehr in der Hütte ist (s.o.) UND wenn auf den Werwolf gezielt wurde (O1=48) dann ist dieser TOD! [G\$(95,96)="5"] Wir laden mit Z\$="D:WERWOLF6A.TXT". GOSUB 90:GOSUB 91 den entsprechenden Text und spendieren dem Spieler mit POKE 1023,PEEK(1023)+5 weitere 5 Punkte. Und jetzt "verschieben" wir ein unbewegliches Handlungsobjekt! Die Leiche des Werwolfes befindet sich nicht mehr in der Hütte! [G\$(55,56)="08"]

**860** Wenn beim Schuß die SILBER-Patrone im Gewehr war [G\$(33,34)="2"] ist diese jetzt nicht mehr existent! [G\$(33,34)="00"]

**861** Wenn beim Schuß die BLEI-Patrone im Gewehr war [G\$(35,36)="2"] ist diese jetzt nicht mehr existent! [G\$(35,36)="00"]

**874** Mit RETURN zurück ins HP

## 4.2.15 Pfählen

(E:"D:PFAEHLN.LST")

### Zeile bewirkt

**875** Ist der Pfahl NICHT im Inventar [G\$(15,16)<"1"] dann ? "Womit soll ich pfählen?" RETURN

**876** Wenn O1<47 (Vampire) dann ? "Warum lachst du mit dem Pfahl herum?":RETURN

**877** Wenn Z=0 dann ? "Ein Vampir? Wo denn?" RETURN

**878** Hat der Spieler den 53. Zug noch nicht erreicht (PEEK(1023)<53)

dann ist der Vampir tot [G\$(93,94)="00"]. Wir setzen eine Kontrollmarkierung mit H\$(17,17)="1" Wir laden den entsprechenden Text mit Z\$="D:VAMPIR5.TXT": GOSUB 90. GOSUB 91 und spendieren 10 Punkte für den ersten erlegten Vampir[POKE1023,PEEK(1023)+10] :RETURN

**879** Wir prüfen die Kontrollmarkierung H\$(17,17). Ist diese "1" (Das bedeutet, es handelt sich um den 2. Angriff!) dann erhält der Spieler 5 Punkte für den 2. erlegten Vampir (POKE 1023,PEEK(1023)+5). Wir setzen H\$(17,17) auf "2". Ist der 56. Zug noch nicht erreicht geben wir außerdem aus ? "Ich steuere mich auf den Vordenen": RETURN

**880** Wir prüfen die Kontrollmarkierung H\$(17,17). Ist diese "2" (Das bedeutet, es handelt sich um den 2. Angriff UND den 2. Vampiranfall!) dann ? "Gegen die Kraft des Vampirs habe ich keine Chance": Wir registrieren den Mörder mit H\$(15,15)="V" Vampir und verzweigen zu Zeile 220 (Handlungsteil)

**899** RETURN

## 4.2.16 Reinigen

(E:"D:REINIGEN.LST")

### Zeile bewirkt

**900** Bei Objekten O1<9 (Gewehr) ? "Ich sollte meine Zeit besser nutzen."

**901** Wenn Drahtstück NICHT im Inventar [G\$(37,38)<"1"] dann ? "Womit soll ich es reinigen?" RETURN

**902** Wenn unsere Markierung H\$(18,18)="1" dann Zeile 924

**903** ? "Mit dem Draht stoße ich den angesammelten Lehm aus dem Gewehrlauf." H\$(18,18)="1". Das Gewehr ist vom Dreck befreit: Der Spieler erhält weitere 10 Punkte [POKE1023,PEEK(1023)+10]

**924** ? "Es ist Schussbereit": RETURN

## 4.2.17 Gießen

(E:"D:GIESSEN.LST")

### Zeile bewirkt

**925** Befindet sich das Drahtstück NICHT im Inventar [G\$(37,38)<"1"] des Spielers dann ? "Was soll ich gießen?" RETURN

**926** Befindet sich die Gußform weder im Inventar [G\$(19,20)<"1"] NOCH im Raum des Spielers [VAL(G\$(19,20))<A] dann ? "Womit soll ich etwas gießen?"

**927** Ist das Feuer noch nicht entzündet [G\$(1,2)<"4"] dann ? "Ohne Feuer kann ich nichts schmelzen. Und Leses kann ich nicht gießen": RETURN

**928** Befindet sich die Pfanne weder im Inventar des Spielers [G\$(23,24)<"1"] noch im Aufenthalts-Raum des Spielers [VAL(G\$(12,32))<A] dann ? "Womit soll ich das schmelzen?" RETURN

**929** Die alte Voraussetzung erfüllt sind (s.o.) laden wir "GIESSEN.TXT", drucken in Zeile 90,91. Der "Draht" ist weg [G\$(37,38)="3"] Die Silberkugel ist geboren! [G\$(25,26)="1"] Der Spieler erhält 5 Punkte [POKE 1023, PEEK(1023)+5]: RETURN

## 4.2.18 Springen

(E:"D:SPRINGEN.LST")

### Zeile bewirkt

**950** Wenn A=8 und H\$(17,17)="2" UND das Seil NICHT befestigt wurde [G\$(11,12)<"2"] dann lade "VAMPYR7A.TXT". Drucke in Zeile 90,91. Der Spieler erhält 5 Punkte für seinen Todessprung. GOTO 80 (neues Spiel?)

**951** Wenn A=8 UND H\$(17,17)="2" dann lade "VAMPYR7A.TXT". Drucke in Zeile 90,91: [H\$(17,17)="3"] Der

Spieler erhält 10 Punkte! (POKE1023,PEEK(1023)+10) Vampire erledigt [G\$(93,94)=""00"] RETURN

**952** Wenn A=8 dann ? "Das kalte Wasser bewahrt mich . . ."Der Spieler erhält 5 Punkte für seinen Selbstmord (POKE1023,PEEK(1023)+5): GOTO 80

**953** Wenn A=10 dann X\$="V":GOTO 280

**954** Wenn A=9 dann X\$="B":GOTO 260

**955** ? "Yeahhh . Das bewahrt mich vorn ernieren."RETURN

## 4.2.19 Anzünden

(E."D:ZUENDEN.LST")

### Zelle bewirkt

**975** Ist das Feuerzeug G\$(13,14) NICHT im Inventar (<"1") UND NICHT im selben Raum wie der Spieler <A dann ? "Womit soll ich nur Feuer machen?":RETURN

**976** Will der Spieler weder den Brief (O1<20) noch die Feuerstalla (O1<25) und auch nicht FEUER oder HOLZ (O1>2) anzünden, denn ? "Was wollte Ich anzünden?":RETURN

**977** Ist das Feuer schon an [G\$(12)=""4"] dann springe nach Zeile 301 (brennt schon!)

**978** Wenn der Spieler (A) nicht im Raum 10 (Hütte) ist, denn ? "Ich sollte mit der penningan Fuellung sehr vorsichtig umgehen!":RETURN

**979** Befindet der Brief G\$(39,40) sich NICHT im Inventar(<"1") und NICHT beim Spieler <A dann ? "Das Feuer will nicht angehen.":RETURN

**980** Wir setzen das Feuer auf "4" drucken ? "Mit dem Brielpapier gelingt es, das restliche Holz anzuzünden.": Der Brief wird vernichtet [G\$(39,40)=""5"]: Das Feuerzeug ist nun leer [G\$(13,14)=""2"]:RETURN

## 4.2.20 Reden

(E."D:REDEN.LST")

Da im 1. Teil KEIN DIALOG vorgesehen ist (im 2. wird das anders ..) gibt es hier nur folgenden Programmteil

### Zelle bewirkt

**1000** ? "Es antwortet keiner .":RETURN

## 4.2.21 Lesen

(E."D:LESEN.LST")

### Zelle bewirkt

**1025** Handelt es sich um den Brief (O1=20)? Dann springe nach Zeile 395 (Untersucht)

**1026** Ansonsten drucke den Text "Nichts da, das sich lesen ließe":RETURN

Unser somit vollständig lauffähiges Programm speichern wir mit <> SAVE-D:HP6.BAS" auf der Rückseite der I.L.d.S.-Diskette

Damit haben wir also den KERN des Programmes geschafft. Was im weiteren noch folgen wird, sind die "Feinheiten" des Programmes. Zum einen die Handlungsbeeinflussenden Sachverhalte, zum anderen die Bedienungsvereinfachungen für den Spieler...

Hier aber vorab -wie versprochen- die Aufteilung unseres Programms in die Programmteile, wie wir sie behandelt - und gespeichert - haben...

Die FETT markierten Teile zeigen jene Programmteile an, die noch zu besprechen sind!

Übersicht über die einzelnen Programmteile:

### ZEILEN, PROGRAMMTEIL:

|       |              |
|-------|--------------|
| 0-2   | STARTDAT.LST |
| 5-9   | ORTAUSG.LST  |
| 10-14 | OBJAUSG.LST  |
| 15-29 | EINGABE.LST  |
| 30-79 | SONDERBE.LST |

|           |              |
|-----------|--------------|
| 80-89     | ENDE.LST     |
| 90-99     | HILFROUT.LST |
| 100-109   | SATZZERL.LST |
| 110-119   | WORTZERL.LST |
| 120-149   | WORTVERG.LST |
| 150-159   | WORTSTEU.LST |
| 160-199   | WORTAUSW.LST |
| 200-249   | AKTIONEN.LST |
| 250-294   | BEWEGUNG.LST |
| 295-549   | UNTERSU.LST  |
| 550-574   | NEHMEN.LST   |
| 575-599   | LEGEN.LST    |
| 600-624   | OEFFNEN.LST  |
| 625-649   | SCHLIESS.LST |
| 650-674   | ZIEHEN.LST   |
| 675-699   | DRUECKEN.LST |
| 700-724   | LOSBINDE.LST |
| 725-749   | BEFESTIG.LST |
| 750-774   | ZERSTOER.LST |
| 775-799   | REPARIER.LST |
| 800-824   | ENTLADEN.LST |
| 825-849   | LADEN.LST    |
| 850-874   | ERSCHIES.LST |
| 875-899   | PFAEHLN.LST  |
| 900-924   | REINIGEN.LST |
| 925-949   | GIESSEN.LST  |
| 950-974   | SPRINGEN.LST |
| 975-999   | ZUENDEN.LST  |
| 1000-1024 | REDEN.LST    |
| 1025-1049 | LESEN.LST    |

An dieser Stelle möchte ich mich für die (von mir vorausgesetzte und in meiner Vorstellung vorhandene) Aufmerksamkeit ALLER LESER einmal recht herzlich bedanken und hoffe, dem einen oder anderen wenigstens ein paar interessante Programmiersätze und Gedanken offenbart zu haben ..

Mit herzlichen Grüßen schließe ich für heute und verbleibe bis auf weiteres

Michael Berg

## Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationssseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

**Kennwort: Kommunikationsecke**

## Preisausschreiben

**Lösung: Fischer**

**Preisfrage: Wie heißt die Wimbeldonsiegerin 1999?**

Einsendeschluß ist der 12. Oktober 1999

**Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!**

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Gerd Glaß, Steffen Schneidenbach, Uwe Patz, Andreas Hofmann, Ronald Gaschütz

**Herzlichen Glückwunsch**

### PREISE

**Zu gewinnen gibt es:**

**1.-5. Preis**

**1 Gutschein in Höhe von 10,- DM**

**Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus**

## Leitfaden

Sie wollen auf ein zusammengesetztes Objekt wie beispielsweise eine Liste zugreifen, ohne auf die interne Struktur achten zu müssen. Weiterhin wollen Sie die Liste auf verschieden Weise durchlaufen können.

Die Schnittstelle der Listeklasse wollen Sie aber nicht durch Operationen für die unterschiedlichen Durchlaufmöglichkeiten komplex gestalten. Außerdem wollen Sie die Liste zur selben Zeit mehrfach durchlaufen können.

Die genannten Anforderungen erfüllt das Iteratormuster. Die zentrale Idee des Musters besteht darin, die Zuständigkeit für den Zugriff und die Funktionalität des Durchlaufens aus dem Listobjekt herauszunehmen und sie einem Iterator-Objekt zuzuteilen.

Die Klasse Iterator definiert eine Schnittstelle zum Zugriff auf die Elemente in der Liste. Die Aufgabe des Iterator-Objektes ist es, sich das aktuelle Element zu merken. Somit weiß es, welche Elemente bereits durchlaufen wurden.

Beispielsweise kann die Klasse Liste zu einem Iterator führen. Die folgende Abbildung zeigt die Beziehung zwischen den beiden Klassen.



Die zu durchlaufende Liste müssen Sie zur Erzeugung eines Objekts der Klasse ListeIterator bereitstellen. Haben Sie einmal das Liste-Exemplar, können Sie nacheinander auf die Elemente der Liste zugreifen:

Operation

Funktion

**Start()** das erste Element wird aktuelles Element

**Weiter()** das aktuelle Element wird das nächste Element in der Liste ist

**Fertig()** prüft, ob wir bereits über das Listende hinaus sind

**AktuellesElement()** gibt das aktuelle Element in der Liste zurück

Die Trennung des Durchlaufmechanismus vom Listobjekt ermöglicht es uns, Iteratoren für unterschiedliche Durchlaufverfahren zu definieren, ohne sie in der Schnittstelle der Listeklasse aufführen zu müssen. Die Filter der ListeIterator-Klasse können zum Beispiel den Zugriff ausschließlich auf jene Elemente erlauben, die bestimmten Filterungsbedingungen genügen.

### Anwendbarkeit

Verwenden Sie das Iterationsmuster, um den Zugriff auf den Inhalt eines zusammengesetzten Objekts zu ermöglichen, ohne dabei seine interne Struktur offenlegen zu müssen.

Ein weiteres Anwendungsgebiet ist das gleichzeitige Durchlaufen von zusammengesetzten Objekten zu ermöglichen. Durch eine kleine Erweiterung des Iterators können auch Listen aus unterschiedlich zusammengesetzten Strukturen durchlaufen werden.

### Referenzen:

Weitere Informationen zum Iteratormuster finden Sie auf den folgenden Web-Seiten

<http://at-www.cs.uluc.edu/cgi-bin/wiki/wiki?IteratorPattern>

Diese Seite gibt Hinweise zur Verwendung des Musters in realen Anwendungen.

<http://pop.cs.lechnon.ac.il/hoora/patterns.html>

Diese Seite bietet eine Einführung in Softwaremuster und stellt u.a. das Iteratormuster vor.

Rainer Hansen

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| 19 | 16 | 5  | 4  | 18 | 16 | 11 | 12 | 9  | 13 | 17 | 11 |   |
| V  | O  | R  | M  | U  | N  | D  | S  | C  | H  | A  | F  | T |
| 1  | 10 | 6  | 14 | 15 | 13 | 11 | 2  | 21 | 8  | 9  |    |   |
| E  | P  | O  | S  | A  | L  | P  | E  | D  | U  | R  |    |   |
| 7  | 15 | 21 | 14 | 4  | 15 | 13 | 26 | 9  | 15 |    |    |   |
| R  | A  | T  | S  | M  | A  | L  | G  | E  | A  |    |    |   |
| 11 | 6  | 11 | 01 | 2  | 8  | 1  | 15 | 6  | 3  |    |    |   |
| T  | O  | T  | T  | E  | R  | D  | L  | L  | O  | B  |    |   |
| 13 | 15 | 1  | 19 | 20 | 21 | 10 | 13 | 1  | 2  |    |    |   |
| R  | A  | R  | R  | R  | O  | L  | B  | E  |    |    |    |   |
| 15 | 13 | 19 | 7  | 9  | 14 | 2  | 14 | 4  | 7  | 14 |    |   |
| A  | L  | V  | E  | R  | N  | E  | A  | M  | E  | N  |    |   |
| 10 | 10 | 8  | 21 | 18 | 1  | 6  | 9  | 20 | 9  |    |    |   |
| G  | A  | U  | D  | I  | D  | O  | C  | A  | M  | E  | N  |   |
| 12 | 9  | 9  | 11 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |    |    |   |
| S  | R  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |
| 14 | 4  | 6  | 18 |    |    |    | 5  | 2  | 21 | 15 |    |   |
| S  | M  | O  | G  |    |    |    | J  | E  | R  | A  |    |   |
| 11 | 13 | 13 | 15 | 7  | 2  | 19 | 15 | 1  | 18 |    |    |   |
| T  | L  | A  | U  |    |    | E  | V  | A  |    |    |    |   |
| 8  | 9  | 9  | 11 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |    |    |   |
| R  | E  | E  | I  |    |    | A  | L  | O  | K  |    |    |   |
| 13 | 18 | 11 | 8  |    |    | 18 | 5  | 12 |    |    |    |   |
| A  | G  | T  | U  |    |    | A  | S  | N  | J  | P  |    |   |
| 15 | 15 | 20 | 14 | 1  | 13 | 14 | 15 | 1  | 1  | 9  |    |   |
| F  | E  | G  | E  | N  | J  | A  | S  | A  | G  | E  | R  |   |
| 2  | 13 | 11 | 31 | 9  | 2  | 28 | 18 | 19 | 7  | 9  |    |   |
| F  | E  | L  | F  | D  | R  | E  | I  | N  | A  | R  | R  |   |

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  |
| H  | E  | B  | M  | J  |
| 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
| O  | C  | U  | R  | G  |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| I  | P  | L  | S  | A  |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| N  | F  | I  | V  | K  |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 |    |    |    |    |

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

## Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Somit können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazin überzeugen.

### Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

#### Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

## ATARI magazin Hefte

**Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden**

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Des Einzel-exemplar kostet hier nur DM 2,50.**

|                               |                               |                                |                               |                                   |
|-------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 3/87 | <input type="checkbox"/> 3/88 | <input type="checkbox"/> 8/88  | <input type="checkbox"/> 4/89 | <input type="checkbox"/> 8/89     |
| <input type="checkbox"/> 4/87 | <input type="checkbox"/> 4/88 | <input type="checkbox"/> 10/88 | <input type="checkbox"/> 5/89 | <input type="checkbox"/> 9-10/89  |
| <input type="checkbox"/> 5/87 | <input type="checkbox"/> 5/88 | <input type="checkbox"/> 12/88 | <input type="checkbox"/> 6/89 | <input type="checkbox"/> 11-12/89 |
| <input type="checkbox"/> 6/87 | <input type="checkbox"/> 6/88 | <input type="checkbox"/> 1/89  | <input type="checkbox"/> 7/89 |                                   |
| <input type="checkbox"/> 1/88 | <input type="checkbox"/> 7/88 | <input type="checkbox"/> 3/89  |                               |                                   |

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name  Straße

PLZ/ORT

☐ Bargeld (keine Versandkosten) ☐ Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

## VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

**Die Ausgabe 1/2000  
erscheint im Oktober**

## IMPRESSUM

**Herausgeber:** Werner Rätz

**Tätig/freie  
Mitarbeiter:**

Rainer Hansen  
~~Wolfgang Riemer~~  
~~Kerstin Schönfeld~~  
Thorsten Heiberg  
~~Frank Heiberg~~  
~~Markus Göttinger~~  
~~Andreas Göttinger~~  
~~Lothar Göttinger~~  
~~Thomas Göttinger~~  
~~Christoph Göttinger~~  
~~Sascha Röber~~  
~~Gregor Carstensen~~  
~~Paul Carstensen~~  
Michael Berg  
Raimund Altmeyer

**Vertrieb:** Nur über den Versandweg

**Verlag:**  
Verlag Werner Rätz (Power per Post)  
Postfach 1640, 75006 Bretten  
Tel. 07252/4827  
Tel. 07252/3058  
Fax 07252/85565  
Mail: Ratz2 SM@i-online.de

Das ATARI magazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 18,-.

**Redaktion und Programmbeurteilung:**

Alle Beiträge und Programmbeurteilungen werden gerne angenommen. Sie müssen Ihre Rechte am Material mit der Einreichung von Manuskripten abgeben. Lediglich gibt der Verleger die Zustimmung zur Veröffentlichung und zur Vervielfältigung der Programme zu. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeichnungen und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

# **PD** magazin

**Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!**

## **SYZYGY**

*Das interessante Diskettenmagazin*



**Jede Ausgabe ist ein Knüller !**

Das PD MAGazin und  
SYZYGY darf in keiner  
Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere  
untenstehenden Angebote !!!

**Der Einzelpreis für das PD-MAGazin  
beträgt DM 12,-**

**Der Einzelpreis für das SYZYGY  
beträgt DM 9,-**

### **PD-MAGazin 1-6/97**

#### **Das Kennenlernpaket**

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres  
1997 zum absoluten **Kennenlernpreis**  
von **nur DM 40,-**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf  
jeden Fall.

Best.-Nr. PDM 1-6/97 DM 40,-

### **SYZYGY 1-6/97**

#### **Das Kennenlernpaket**

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres  
1997 zum absoluten **Kennenlernpreis**  
von **nur DM 30,-**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf  
jeden Fall.

Best.-Nr. Syzygy 1-6/97 DM 30,-

### **PD-MAG Abo 1998**

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren  
Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste  
Halbjahr 1998. Unser Aboangebot: Aus-  
gabe 1/98, 2/98 und 3/98 für

**nur DM 25,-**

Best.-Nr. PDM 123/98 DM 25,-

### **SYZYGY Abo 1998**

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren  
Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste  
Halbjahr 1998. Unser Aboangebot: Aus-  
gabe 1/98, 2/98 und 3/98 für

**nur DM 18,-**

Best.-Nr. Syzygy 123/98 DM 18,-

**Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058**



## Abonnement

Bitte lesen Sie die Seite 7 im ATARI magazin !!

Liebes Mitglied,

zunächst möchte ich mich bei Ihnen für Ihr Vertrauen, das Sie uns bisher entgegengebracht haben, recht herzlich bedanken.

Und damit wir noch viel für die XL/XE's auf die Beine stellen können, hoffe ich auch weiterhin auf Ihre aktive Unterstützung.

**Die Zukunft des ATARI magazins liegt in Ihren Händen**

Auf der Rückseite finden Sie den Bestellschein für das Atari Magazin-Abonnement 2000.

**WICHTIGER STICHTAG: 16. August 1999**

Bitte beachten Sie diesen Termin! Ich möchte so früh als möglich Bescheid wissen, um die weitere Zukunft des ATARI magazins planen zu können.

Für Ihre Unterstützung möchte ich mich jetzt schon bedanken und hoffe, daß es auch in Zukunft unser ATARI magazin noch geben wird. Mit dieser Hoffnung verbleibe ich bis zum nächsten ATARI magazin

mit freundlichen Grüßen

Werner Röh

# Bestellschein für das Atari Magazin-Abonnement

**Bitte Termin 16. August einhalten !!!**

## **Abonnement Atari Magazin 2000**

Ja, ich möchte für das Jahr 2000 folgendes Abonnement

ATARI magazin 1/2000 (erscheint im Oktober), 2/2000 und 3/2000

Die Disklines 56, 57 und 58

Das PD-MAG 1/2000, 2/2000 und 3/2000

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 100,- DM per

- ☐ Nachnahme (nur Inland DM 15,-)  
☐ Scheck (DM 12,- / Ausl. DM 15,-)  
☐ Bargeld beilegen (nur Inland - keine weiteren Kosten)

\_\_\_\_\_  
Unterschrift, Datum

### **Bitte Anschrift eintragen**

Vorname \_\_\_\_\_  
Nachname \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort \_\_\_\_\_  
Kunden-Nr. \_\_\_\_\_

### **Bitte gleich ausfüllen !!!**

**Termin:**

**16 . August 1999**

**Verlag Werner Rätz**

**Postfach 1640**

**75006 Bretten**